DAS GROSSE COMPUTER- UND VIDEO-SPIELE-MAGAZIN VON HAPPY COMPUTER

POWER PLAY

Markt&Technik

Sonderteil: Nur in Verbindung mit Happy-Computer

1/90

30 HARTE TESTS

- Ghostbusters 2
- Super Wonderboy
- Power Drift
- Shuffle Puck Café
- UFO

...und viele mehr

Software, die man haben muß

- POWER PLAY prämiert: Die Spiele des Jahres

Karten, Hilfen, tolle Tips

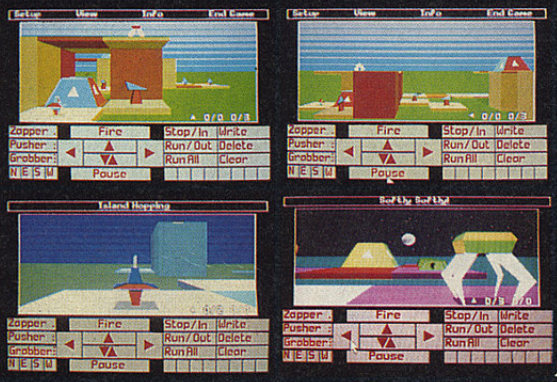
- Indiana Jones-Adventure gelöst
- Taktiken für Xenon II
- Prima Bloodwych-Pläne

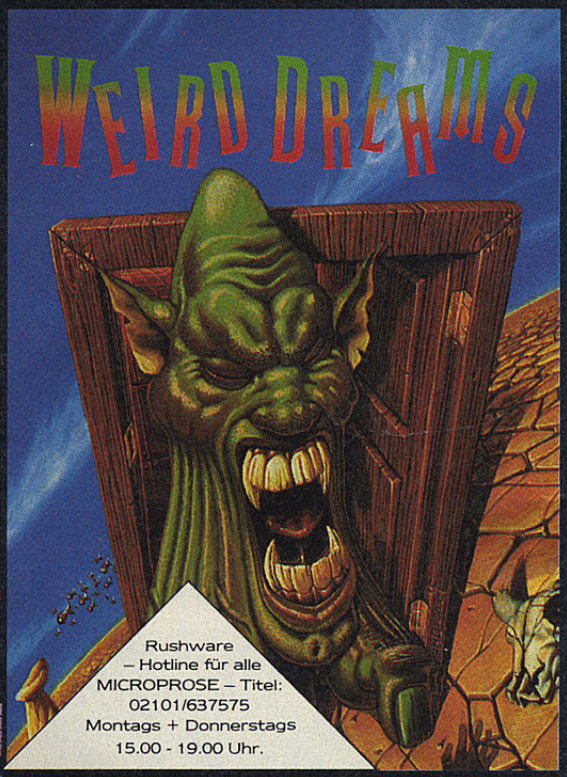
NICHT VON DIESER WELT

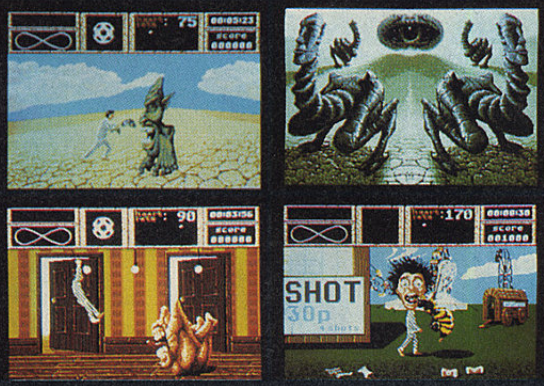
TOWER OF BABEL

Tower of Babel ist ein komplexes 3-D Strategiespiel. Ort des Geschehens ist eine verzweigte Plattformanlage mit Türmen und Aufzügen – alles in solider 3-D Grafik und unter Anwendung neuester Licht– und Schattentechniken. Übernehmen Sie die Führung von Robotern!
Programmieren Sie diese so, daß Sie Probleme und Puzzles bewältigen, und interagieren Sie mit anderen seltsamen Kreaturen wie "Drücker", "Zieher" und "Greifer".
Sie haben desweiteren die Möglichkeit, den Spielablauf in Realzeit zu kontrollieren. Sie können so zu jedem beliebigen Zeitpunkt in den Spielablauf eingreifen.
Für die Unternehmungslustigeren unter Ihnen wurde Tower of Babel mit einem kompletten Spieldesigner ausgestattet. Das erlaubt Ihnen, eine Plattform mit Türmen und Aufzügen nach individuellen Wünschen zu konstruieren.
Nutzen Sie diese Chance und fordern Sie Ihre Freunde mit Ihrer eigenen knifflig-teuflischen Konstruktion heraus.

Mehr als nur ein Spiel und mehr als nur ein Puzzle: Tower of Babel eröffnet eine völlig neue Dimension der Strategiespiele!







WIERD DREAMS

. . . ist ein Trip durch die dunklen Korridore des Unterbewußtseins – ohne Aussicht auf schockmildernde Mittel!
Sie werden sich wiederfinden in einer Welt der Alpträume, skuriler Kreaturen, unheimlicher Augen und seltsamer Geschehnisse, einer Welt, die auf dem Kopf steht . . .
"Weird Dreams ist aufregend. Eines der bizzarsten Konzepte, die bislang auf einem Computer zu sehen waren und weniger ein Spiel als vielmehr eine Erfahrung".

MASTERS OF STRATEGY

Vertrieb: Rushware Microhandelsges. mbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst, Tel.: 02101/607-0 Vertrieb Österreich: Karosoft, Darius • Schweiz: Thali AG

Alle Jahre wieder

Weihnachten ist die Zeit der Stille und Besinnung. Im Idealfall sieht das so aus: Man setzt sich vor ein Bündel brennender Kerzen, begutachtet den angekokelten Adventskranz, nippt an einer Tasse Tee, mampft tonnenweise Kekse (vulgo "Weihnachts-Wurfsterne mit Zimtgeschmack") und resümiert, was im letzten Jahr alles passiert ist. Bei diesem traditionsreichen Brauch macht die *POWER PLAY*-Redaktion keine Ausnahme. Nur daß die vorweihnachtliche Meditation um eine Variante bereichert wird: Alle Jahre wieder wählen wir die besten Spiele, die in den letzten zwölf Ausgaben erschienen sind. In heißen Diskussionen bei erkaltendem Tee kürten wir die "Besten des Jahres" — zu lesen ab Seite 80.

Für alle Geschenk-Unentschlossenen noch ein Tip: Quasi als "aktive Weihnachts-Hilfe" haben wir ein Sonderheft mit den 100 Spielen des Jahres für Euch zusammengestellt. Wochenlang wurden Fotos herausgesucht, Wertungen diskutiert, Artikel geschrieben, Korrekturen gelesen und Spiele getestet. Beim Testen bleib man gerne auf eine Runde an den "Klassikern" hängen: Es wurden Rollenspiel-Recken reaktiviert, alte Puzzles neu gelöst, kernige Joystick-Schlachten ausgetragen. Das putzige Foto zeigt die versammelte Crew (die Redaktion plus Layouter), die sich — noch ohne Weihnachtsmann — für das Sonderheft-Editorial ablichten ließ. Foto und Heft findet Ihr ab sofort am Kiosk; neben 100 knackigen Tests findet Ihr Power-Tips zu jedem besprochenen Spiel.

Die Redaktion beim Fototermin: Heinrich Lenhardt, Michael Hengst, Henrik Fisch, Anatol Locker, Ulrike Peters sowie Layouter Axel Waldhier und Rolf Boyke

Starkiller-Zeichner mußte mit Lösungsmitteln kämpfen...

"Man kann nicht ewig spielen", meinte Redakteur Martin Goldmann und wechselte die Redaktion. Er schreibt und testet jetzt PCs und MS-DOS-Software für das Magazin "Computer Persönlich". Wir wünschen Ihm viel Glück. Martin kommt trotzdem oft zu Besuch, um die neuesten Programme zu begutachten: Wenn einen der Virus gepackt hat, kann man das Spielen eben nicht lassen.

Daß es die Comic-Serie "Starkiller" in sich hat, mußte sein Schöpfer Rolf Boyke am eigenen Leibe erfahren. Als er die farbigen Starkiller-Seiten der letzten Folge pinselte, zog er sich prompt eine fiese Lösungsmittel-Vergiftung zu: Den Stiften, die Rolf verwendete, ist eine Chemikale beigemischt, die sie vor dem Austrocknen bewahrt — und nebenbei an der Luft giftige Dämpfe entwickelt. Rolf zeichnete, inhalierte fleißig, gab die Seiten ab und — fiel um. Er lag drei Tage im Bett und kämpfte mit Schwindel und Übelkeit. Sein Kommentar, als er, noch etwas bleich um die Nase, wieder in der Redaktion erschien: "Da seht Ihr mal, wie ich mich für Euch aufopfere." Wir wissen's zu schätzen...

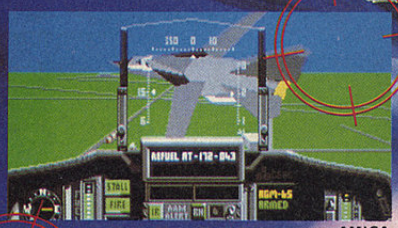
Ein schönes Weihnachtsfest, tonnenweise Zimtsterne und gute Spiele unterm Weihnachtsbaum wünscht Euch Eure

POWER PLAY Redaktion

FIGHTER BOMBER

Bombastisch!

Activision präsentiert voller Stolz sein erstes Flugsimulationsprogramm. BOMBER beschränkt sich nicht auf die Simulation eines Flugzeugtyps, sondern bietet deren 7! Und nicht nur einen gegnerischen Flugzeugtyp, sondern ebenfalls 7! Spezielle Features, wie Betanken in der Luft, Teilnahme an der ultimativen strategischen Luftübung zum Erreichen der Curtis-May-Trophäe (natürlich nur bei absoluter Beherrschung der jeweiligen Maschine) bringen dem Benutzer nicht-enden-wollende Herausforderungen und Simulationsspaß.
BOMBER beginnt da, wo andere Flugsimulationen aufhören!
Natürlich für C 64 Cass./Disk, CPC Cass./Disk, Atari ST, Amiga und MS-DOS.



AMIGA

C64

PCVGA

ACTIVISION
SIMULATION SOFTWARE

© Computer Game Vektor Grafix 1989.

Activision Deutschland, ein Tochterunternehmen der Mediagenic GmbH.
Marketing-Büro: Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2, Tel. 0 52 44/408-40.
Exklusiver Vertrieb: AriolaSoft GmbH.
Vertrieb Österreich: Karasoft. Vertrieb Schweiz: Thali AG.

POWER PLAY INHALT 1/90

Aktuell

Atari 7800	8
In der Mache: Spiele von morgen	10
Spiele-Hitparaden	6
Story: Ghostbusters II — Der Film	18

Power-Tips

Xenon 2 — Megablast, Bloodwych	37
Microprose Soccer, Curse of the Azure Bonds, Indiana Jones (Graphic Adventure)	40
New Zealand Story, Bombuzal, Populous	45
Maniac Mansion, Bundesliga Manager	46
Armalyte, Hellfire, Leisure Suit Larry II, Thunderbirds, New Zealand Story, Kick Off, Leonardo, Vindex, Silkworm, Rick Dangerous, Mr. Heli, Déjà Vu II	48
Videospiel-Tips: Phantasy Star	49
Bubble Bobble, Power Strike, Gunhed, Quartet, Secret Command, Super Mario Bros. 2, Wrecking Crew	50
Ghostbusters, Dungeon Explorer	52
Player's Guide: Nectaris	54

Videospiele-Tests

Golden Axe	82
Rastan	84
Monster Party	84
Thunder Force II	86
Winning Shot	86

Allgemeines

Einleitung	3
Die *POWER PLAY*-Wertungen	6
Impressum	53
Leserbriefe	56
Starkiller	58
Hall of Fame Die High Score-Ecke	60
Vorschau	94
Inserentenverzeichnis	94

Rückblick 1989

Das Beste vom Besten: Die Spiele des Jahres	18

Kurz-Tests

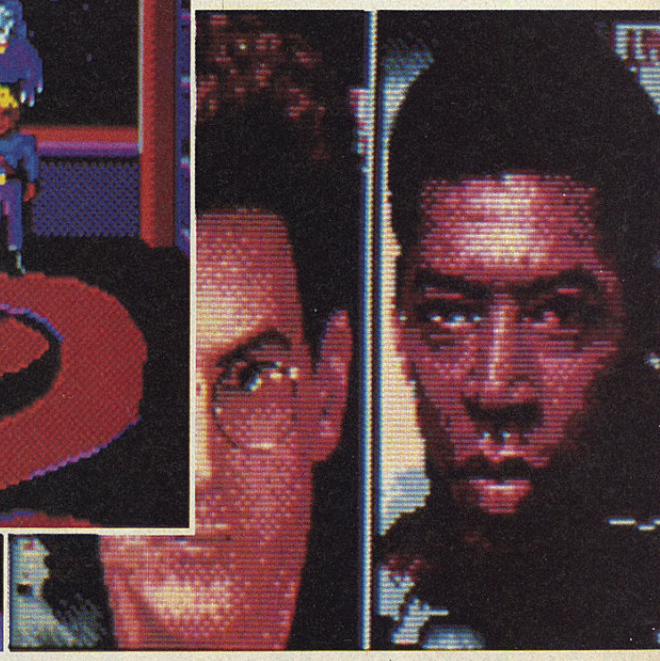
Batman — The Movie, Stadt der Löwen, Jack Nicklaus Golf, Fighting Soccer, Iron Trackers, Terry's Big Adventure, Omni-Play Basketball	74
Lancaster, Indiana Jones and the Last Crusade, Table Tennis, Roller Coaster Rumbler	76
Shinobi, Bushido, Stunt Car Racer, Fighting Soccer, Knight Force, Faery Tale Adventure, Fiendish Freddy	78

Computerspiele-Tests

Ghostbusters II	19
First Contact	22
Toobin'	22
Super Wonderboy in Monsterland	24
Laser Squad	26
Chambers of Shaolin	26
Shufflepuck Café	28
The Cycles	28
Power Drift	30
Bar Games	30
Omni-Play Basketball	32
Interphase	32
UFO	34
Don't go alone	62
Swords of Twilight	64
Mines of Titan	64
Hero's Quest I	66
The Third Courier	68
Keef the Thief	68
Rings of Medusa	70
Day of the Pharao	72
The Hound of Shadow	72

Automatenspiele-Tests

Bay-Route	90
Act Fancer	90



62 Don't go alone: Prima Rollenspiel für Einsteiger

66 Hero's Quest I: Gewitztes Adventure von Sierra

19 Ghostbusters II: Story zum Film und der Test des Spiels

DIE BEWERTUNG

Hits und Flops, Zahlen und Grimassen: Spiele werden in *POWER PLAY* jeden Monat nach einem ausgeklügelten System getestet. Wie es funktioniert und was die Wertungen im einzelnen bedeuten, verrät Euch diese Seite.

In *POWER PLAY* gibt es ein einheitliches Bewertungssystem, das wir bei den Tests von Computer-, Video- und Automatenspielen verwenden. Jedes Spiel kann mindestens 0 und höchstens 100 Punkte erhalten. Die Wertung 50 bedeutet genau "Durchschnitt".

Bei der Grafik-Wertung werden Aspekte wie Farben, Sprites, Animation und Scrolling berücksichtigt. Beim Sound spielen sowohl die Musik (technische Qualität, Komposition) als auch die Effekte eine Rolle. Am wichtigsten ist jedoch die Gesamtwertung, die bei uns "POWER-Wertung" heißt. Sie sagt aus, wieviel Spaß ein Programm macht und wie hoch die Spiel-Motivation ist.

Umsetzungen von bereits getesteten Programmen oder besonders schlechte Spiele werden oft nur kurz getestet, um Platz zu sparen. Bei diesen Kurz-Tests beschränken wir uns auf ein paar Zeilen Text und die *POWER*-Wertung.

Seit Ausgabe 3/89 gibt es das goldene *POWER PLAY*-Prädikat. Damit zeichnen wir ganz hervorragende Spiele aus, die auch langfristig Spaß und Motivation garantieren. Wir vergeben diese Auszeichnung sehr selten. Ihr könnt dafür sicher sein, daß alle Spiele, die dieses Prädikat erhalten, auch wirklich ihr Geld wert sind.

Bei allen Wertungen berücksichtigen wir die Hardware-Fähigkeiten des jeweiligen Computers. Der Zahn der Zeit spielt ebenfalls eine Rolle, da im Lauf der Jahre die einzelnen Computer immer besser ausgenutzt werden. Das ist wichtig, wenn man später einmal neue Wertungen mit älteren vergleicht.

Alle Tests werden von unserem festen Spiele-Team geschrieben. Bei jeder Besprechung (mit Ausnahme der Kurz-Tests) bekommt man ein Bild von dem/den Redakteur(en) zu sehen, die das Spiel getestet haben. Ihr Mienenspiel läßt darauf schließen, welchen Eindruck das Programm auf die Tester machte. Dieses "Wertungs-Gesicht" drückt die ganz subjektive Meinung des einzelnen Testers aus; Grafik-, Sound- und *POWER*-Wertung hingegen werden von der gesamten Redaktion bestimmt. *hl*

Heinrich Lenhardt

Seine aktuellen Renner: **Emlyn Hughes Soccer** (C 64), **World Court Tennis** (PC-Engine), **Tiger Heli** (PC-Engine), **Populous** (ST/Amiga), **New Zealand Story** (Amiga).

Anatol Locker

Seine derzeitigen Lieblinge: **Ishido** (Mac), **Populous** (ST/Amiga), **Project Firestart** (C 64), **Sim City** (Amiga), **Tetris** (MS-DOS), **Red Storm rising** (MS-DOS), **Kult** (ST).

Michael Hengst

Zur Zeit spielt er besonders gern **Ishido** (Mac), **Silkworm** (Amiga), **F-19 Stealth Fighter** (MS-DOS), **Star Command** (ST), **Nectaris** (PC-Engine), **Tiger Heli** (PC-Engine).

Martin Goldmann

Seine momentanen Hits: **Curse of the Azure Bonds** (MS-DOS), **Populous** (Amiga), **Tetris** (alle Systeme), **Ultima V** (MS-DOS), **Oil Imperium** (Amiga), **Silent Service** (C 64).

Henrik Fisch

Läßt alles liegen und stehen für: **Sim City** (Amiga), **Starflight** (MS-DOS), **Castlevania** (Nintendo), **The Goonies II** (Nintendo), **Dragon Spirit** (PC-Engine), **Galaga '88** (PC-Engine).

Rings of Medusa

Rings of Medusa

Die ultimative Action-, Strategie- und Handelssimulation

Screenshots-ATARI ST

ATARI ST

Vertrieb: BOMICO
Elbinger Straße 1,
6000 Frankfurt a.Main 90

BOMICO
IHR SOFTWARE PARTNER

BOMICO Serviceline
Haben Sie Fragen zu Bomico Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spielexperten helfen weiter!
Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt:
Tel.: 069/27 80 25

AMIGA
PC

STARBYTE -Software, Nordring 71, 4630 Bochum, Tel.: 02 34/68 04 60, Fax: 02 34/68 04 97

Atari 7800

Von Atari gibt es eine neue Videospiel-Konsole für wenig Geld. Zum Start werden 20 Module für das "7800" angeboten; außerdem ist es kompatibel zu den "VCS 2600"-Spielen.

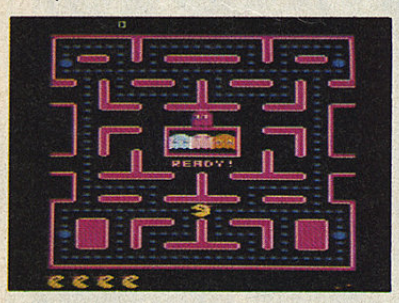
Das neue 7800er-Telespiel wird mit einem Netzteil, einem Anschlußkabel für das Fernsehgerät sowie zwei Spielekontrollern ausgeliefert. Die Pads des Atari-Telespiels erinnern an die Joypads vom Sega-Master-System, sind jedoch etwas kleiner ausgefallen. Wie das Sega-Pad haben sie zwei Feuerknöpfe. Sechs weitere Schalter (u.a. "Power", "Pause", "Select" und "Reset") befinden sich auf der Konsole. Das Spiel "Asteroids" ist schon in die Konsole eingebaut und steht sofort nach dem Einschalten des Gerätes zur verfügung. Einen Video-Ausgang wie beim Nintendo-Videospiel oder einen RGB-Anschluß wie ihn das Sega-Master-System oder die PC-Engine bieten, sucht man beim 7800 vergebens. Monitore kann man an das neue Atari-Grundgerät also nicht anschließen. Wer aus alten Zeiten noch Spiele für das VCS 2600 besitzt, kann diese ohne Probleme mit dem 7800 verwenden. Ataris neue Konsole ist hundertprozentig kompatibel zum Urvater der Telespiele. Daneben bietet das Gerät jedoch weitergehende Grafikmöglichkeiten, die von neuen, speziell für das 7800 entwickelten Modulen genutzt werden. Bislang gibt es 20 spezielle 7800-Module.

Bei den meisten Spielen handelt es sich um Heimcomputer-Umsetzungen, die den Fähigkeiten des 7800er entsprechend grafisch aufgemöbelt wurden. So gibt es den bekannten Lucasfilm-Titel "Ballblazer" genauso wie den Spielhallen-Veteranen "Xevious" und die Karateklopperei "Karateka" (siehe Tabelle). Wie man in dieser Liste sieht, sind die Spiele fast alles Umsetzungen von drei bis vier Jahre alten Programmen, von denen einige aber gut spielbar sind.

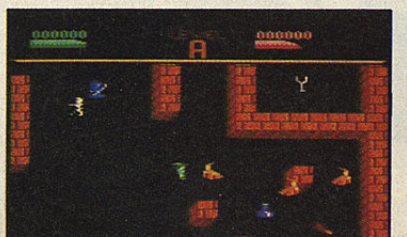
Das Alter der Spiele hängt mit dem späten Deutschland-Start des 7800 zusammen, denn in den USA gibt es die Konsole bereits seit 1984. Damals war auch die Blütezeit des VCS 2600-Telespiels. Nichts lag also näher, als einen Nachfolger auf den Markt zu bringen, der auch die Module des Vorgängers schluckt. Die Telespielwelle war jedoch zu dem Zeitpunkt der amerikanischen Veröffentlichung bereits wieder am Abflauen, so daß dem 7800er nur ein minderer Erfolg vergönnt war. Mittlerweile boomt die Videospiele-Branche wieder und Atari besann sich auf das 7800-Gerät, das jetzt erst in Europa erschienen ist. An der Idee, die hinter dem 7800 steckt, nagte jedoch der Zahn der Zeit. Der damalige pfiffige Gedanke, auf einen Schlag die gesamte Palette an VCS-Software (immerhin über 200 Titel) mit dem 7800 verwenden zu können, zieht heute nicht mehr. Denn die für damaligen Verhältnisse guten VCS-Spiele können dem heutigen Nintendo- und Sega-verwöhnten Videospielkäufer nicht mal mehr ein müdes Lächeln entlocken.

Welchen Grund sollte es also geben, 199 Mark für ein technologisch fünf Jahre altes Telespiel auszugeben? Für das gleiche Geld bekommt man fast schon ein Nintendo-Grundgerät, 50 Mark mehr kostet das Sega-Master-System. Nintendo und Sega bieten eine große Anzahl an Original-Spielen. Lediglich der Preis für ein Atari-Modul (durchschnittlich 60 Mark) ist etwa 30 Mark günstiger als bei der Konkurrenz; wie gesehen sind die bisherigen 7800-Titel jedoch ziemlich alt. Wer Wert auf die neuesten Spiele legt, sollte vom Kauf von Ataris neuer Konsole vorerst absehen. *hf*

Kompatibel zum 2600er und mit eingebautem Asteroids: Atari 7800



Auch die pillenmampfende "Ms. Pac-Man" tummelt sich im Modulschacht


"Dark Chambers" ist eines der Originalspiele

Lieferbare Spiele für das Atari 7800

Name	Genre	Preis in Mark
Ace of Aces	Flugsimulator	79,—
Ballblazer	Action	59,—
Centipede	Action	49,—
Choplifter	Action	49,—
Crossbow	Action	79,—
Dark Chambers	Action-Adventure	79,—
Desert Falcon	Action	59,—
Dig Dug	Action	49,—
Donkey Kong	Action	49,—
Donkey Kong Jr.	Action	49,—
Food Fight	Action	49,—
Galaga	Action	49,—
Hat Trick	Sport	59,—
Joust	Action	49,—
Karateka	Action	59,—
Mario Bros.	Action	59,—
Ms. Pac-Man	Action	49,—
Pole Position II	Rennspiel	59,—
Super Huey	Flugsimulator	79,—
Xevious	Action	49,—

Traumautos!

The Duel
TEST DRIVE II™

Accolade™

Welches ist Ihr Traumauto? Ein Ferrari F 40 oder ein Porsche 959? Ach — Sie fahren diese Wagen schon? Dann kennen Sie THE DUEL: TEST DRIVE II schon längst? Sie haben recht, das hätten wir auch wissen können! Lust auf Abwechslung? Mit THE SUPERCARS oder MUSCLE CARS stehen Ihnen fünf neue Traumautos zur Verfügung, die interessantesten Strecken Californiens erleben Sie mit CALIFORNIA CHALLENGE. Die Zusatzdisketten gibt's für PC, AMIGA, ATARI ST und COMMODORE 64.

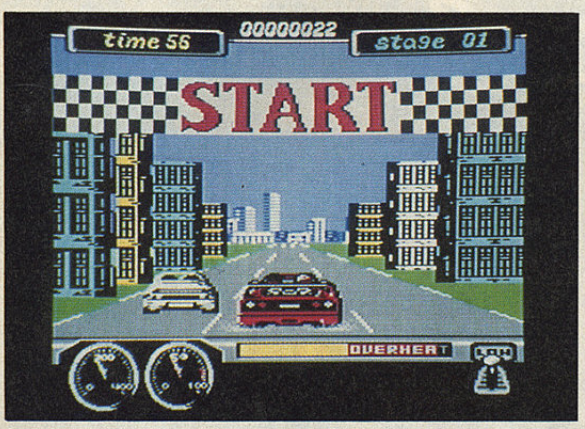
ACCOLADE

Ariola Soft
Das Programm

INDERMACHE

POWER PLAY blickt den Programmierern über die Schulter: Wir zeigen Euch die ersten Bilder von brandheißen Spielen, die demnächst erscheinen werden.

Turbo Out Run (U.S. Gold)

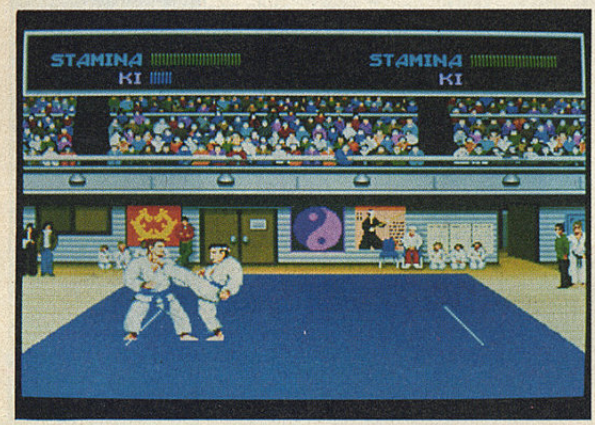


Start frei für den Nachfolger zum Bestseller "Out Run" (C 64)

Vor ein paar Monaten kündigte U.S. Gold mit "Out Run Europa" einen Nachfolger zum erfolgreichen Rennspiel "Out Run" an. Mittlerweile ist aber ein neuer Out Run-Automat namens "Turbo Out Run" in die Spielhallen gekommen. Um die Verwirrung über die ganze Out Run-Familie in Grenzen zu halten, setzte man die Europa-Version auf dem Autofriedhof bei und konzentrierte sich auf Heimcomputer-Umsetzungen von Turbo Out Run. Große spielerische Unterschiede zum Ur-Out Run sind ohnehin nicht zu erwarten. Wieder einmal prescht Ihr mit einem roten Ferrari über Autobahnen und schlängelt Euch an computergesteuerten Fahrzeugen vorbei. Die Ferrari-Fahrt steigt in Kürze, wenn das Programm für Amiga, Atari ST, C 64 und CPC erscheint. *hl*

Budokan (Electronic Arts)

Die Japaner exportieren nicht nur fleißig Autos, Videorecorder und Mikrowellenherde, sondern auch die edle Kultur des Kampfsports. Die Selbstverteidigungsarten Karate, Kendo, Bo und Nunchaku können PC-Besitzer bald frei von Angst vor blauen Flecken nachspielen. "Budokan: The Martial Spirit" nennt sich Electronic Arts' neues Kampfsportspiel, bei dem Euch zehn unterschiedlich starke Computergegner vorgesetzt werden. In einem Turnier kloppt man sich von Mann zu Mann. *hl*



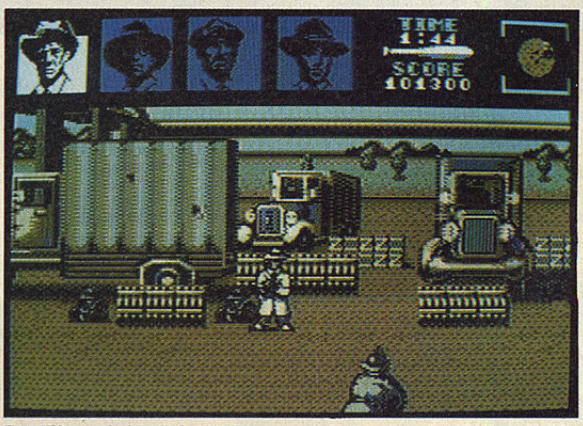
Karate-Kampf beim "Budokan"-Turnier (MS-DOS/VGA)

Wild Streets (Titus)

Ein engagierter Polizeichef macht Anstalten, mit dem organisierten Verbrechen in einer Großstadt aufzuräumen und wird postwendend von der Mafia gekidnappt. Für die Rettungsaktion wird ein besonders mutiger Bursche gesucht, denn ein Kampf gegen die örtliche Mafia-Filiale ist kein Zuckerschlecken. Der kühne Knabe, der sich schließlich freiwillig meldet, bringt sein drolliges Haustier mit: einen schwarzen Panther, der sein Herrchen beschützt. Das Prügelspiel "Wild Streets" bietet 30 Levels voller harter Action. Zum Beginn des neuen Jahres soll das Programm für Amiga, Atari ST, C 64, CPC und MS-DOS-PCs erscheinen. *hl*

Ein wilder "Street Fighting Man" aus dem Bilderbuch (Amiga)

The Untouchables (Ocean)



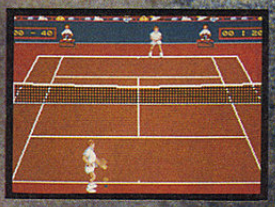
Das "Untouchables"-Outfit: Trenchcoat, Hut und großes Kaliber (C 64)

Der Film "Die Unbestechlichen" mit Sean Connery und Robert de Niro lief bereits vor über einem Jahr in unseren Kinos. Für das

GREAT COURTS

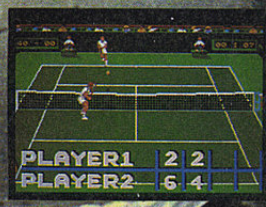
Blue Byte

THE ULTIMATE TENNIS SIMULATION



Bildschirmphoto für Amiga

Machen Sie mit bei den weltberühmten Tennis-Meisterschaften von Paris, New-York, Wimbledon und Australien und gewinnen Sie alle 4 Grand-Slam-Turniere !
üben Sie erst und zeigen Sie dann den Zuchauern alles was Sie können, Vor-und Rückhand, Aufschlag, Volley...
Ob Sie allein oder zu zweit spielen, hier können Sie eine fantastische Tennis-Simulation erleben !



Bildschirmphoto für Amiga

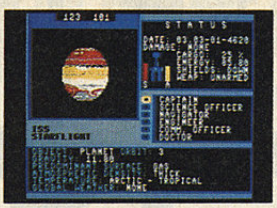
Erhältlich für
Amiga
ST
IBM PC
C 64 (bald)

Vertrieb
Rushware GmBh

UBI SOFT

1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX
Tél. 00 33 1 48 98 99 00

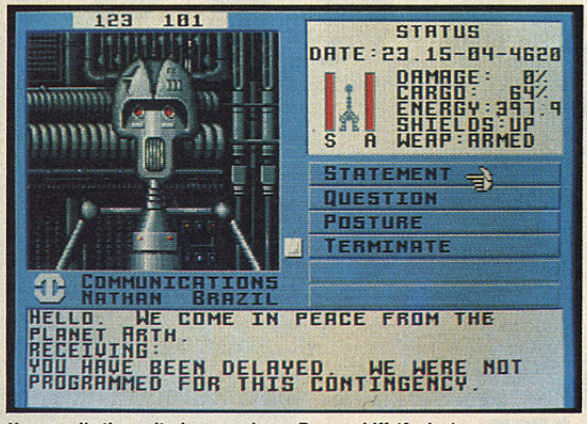
Spiel zu diesem Al-Capone-Reißer haben sich die Programmierer reichlich Zeit gelassen, doch in diesen Tagen erscheint es unter dem englischen Originaltitel "The Untouchables" für Amiga, Atari ST, C 64, CPC und MS-DOS. In sechs Levels wird das beliebte Thema "Ballern, daß die Floppy knirscht" lustvoll variiert; Schießereien mit Al Capones Gangstern in einem Warenhaus, an einem Grenzübergang, einem Bahnhof und anderen Schauplätzen stehen auf dem Programm. *hl*



Planet in Sicht: Klarmachen zur Landung (C 64)

Für PCs ist "Starflight II" bereits in Vorbereitung (MS-DOS/VGA)

Starflight (Electronic Arts)



Kommunikation mit einem anderen Raumschiff (Amiga)

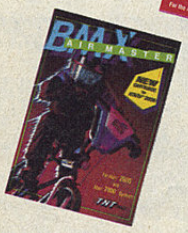
Einer der wesentlichen Gründe, warum sich Spiele-Fans bisher einen MS-DOS-PC kauften, heißt "Starflight". Vor über zwei Jahren erschien dieses Weltraum-Rollenspiel, erntete höchstes Kritikerlob und verkauft sich seitdem hervorragend. Amiga-, ST- und C 64-Besitzer mußten auf dieses exquisite Spielvergnügen bislang verzichten, doch für Januar kündigt Electronic Arts endlich Starflight-Umsetzungen für diese Computer an.

Im Jahr 4619 startet Ihr mit einer sechsköpfigen Crew. Euer Auftrag: Ferne Gestirne bereisen und Welten erforschen. Auf jedem der 800 Planeten in 270 Sonnensystemen kann man landen und mit einem Bodenfahrzeug herumtuckern. Weltraumgefechte mit schurkigen Aliens gehören ebenso zum Spiel wie der Kauf und Verkauf von Gegenständen auf der heimischen Raumstation.

Besitzer von MS-DOS-PCs dürfen sich inzwischen schon auf das Nachfolgespiel freuen: "Starflight II" soll in ein paar Wochen erscheinen und wird ein neues riesiges Spielfeld zum Erforschen bieten. Weitere Features: 29 Alien-Rassen, Zeitreisen und viele Missionen. Besondere Aufmerksamkeit gilt dem Volk der "Spemir", das eine geheimnisvolle Waffentechnologie erfunden und einen neuen Raumschiffantrieb entdeckt hat. Mehr zu diesem Science-fiction-Opus in der nächsten *POWER PLAY.* *hl*

Neu: Fighter Tom Cat

Neu: Rampage



Neu: BMX Air Master

Neu: River Raid II

Winter Games

Spiele-Power für

ATARI VCS 2600*

auch für ATARI 7800

Neben den abgebildeten Spielen führen wir noch mehr als 50 andere Titel in unserem Programm!

Unter ihnen Hits wie H.E.R.O., Zaxxon, Decathlon, Pitfall, Frostbite, Enduro, Chopper Command, Donkey Kong, Air Raiders, Keystone Kapers, Private Eye, Grand Prix, Bump 'n' Jump **usw. usw.**

Erhältlich in Versandhäusern, Kaufhäusern und Spielwaren-Fachgeschäften oder direkt bei uns:

California Games

Summer Games

Kung Fu Master

Wrestling

Ghostbusters

Fordern Sie unsere kostenlose Preisliste an!

VIDIS Electronic Vertriebs GmbH

Spaldingstraße 64-68, 2000 Hamburg 1,
Tel. 040/233352, Fax 040/230677, Tlx 211641 vidis d

Für Freunde des Systems COLECOVISION® haben wir noch reichlich Hard- und Software am Lager!

* Atari- und Video-Computer-System sind eingetragene Warenzeichen von Atari, Inc.

双截龍
DOUBLE DRAGON II
The Revenge
DENN SIE WISSEN NICHT WAS SIE TUN
Double Dragon II ist die Fortsetzung der abenteuerlichen Geschichte von Billy und Jimmy und deren Freundin Marian.
Am Ende des ersten Abenteuers wurde Marian von den Black Warriors entführt.
Billy ist beunruhigt.
Lebt Marian noch?
Wo ist das geheime Lager des SHADOW BOSS?
Billy muß es wissen!
Viele Action-Szenen machen dieses Spiel unglaublich nervenaufreibend.
Für 1 oder 2 Spieler!
IBM PC
IBM PC
C 64
AMIGA
ATARI ST
DOUBLE DRAGON II – THE REVENGE™
Original Spielhallenumsetzung
erhältlich für Atari ST, Amiga, IBM PC, C 64 Disk/Cass.
Licensed from © AMERICAN TECHNOS INC., 1989.
VIRGIN GAMES GmbH, Hamburg
Im Vertrieb von:
RUSHWARE
Microhandelsgesellschaft mbH
Bruchweg 128–132
4044 Kaarst 2
Tel. 02101/607-0
Virgin Games

NATHAN LOGICIELS

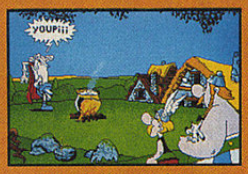
Asterix

COKTEL VISION

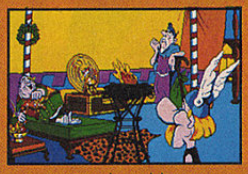
DER SCHLAG DES HINKELSTEINS

EINE SUPER-PRODUKTION VON NATHAN LOGICIELS / COKTEL VISION.
EINE UNWIDERSTEHLICH LUSTIGE UND AKTIONSREICHE SOFTWARE.

DEN ZEICHENTRICKFILM ZUM VORBILD NEHMEN



Nach dem Schlag von Obelix Hinkelstein, hat Panoramix das Gedächtnis verloren.



Astérix beschliesst, die Zutaten zur Herstellung des Zaubertranks zu suchen.

- schwere Aufgabe
- das Dorf ist in Aufregung
- die Römer liegen auf der Lauer
- der falsche Seher
- die Wildschweine auf der Flucht
- und Obelix hat Hunger

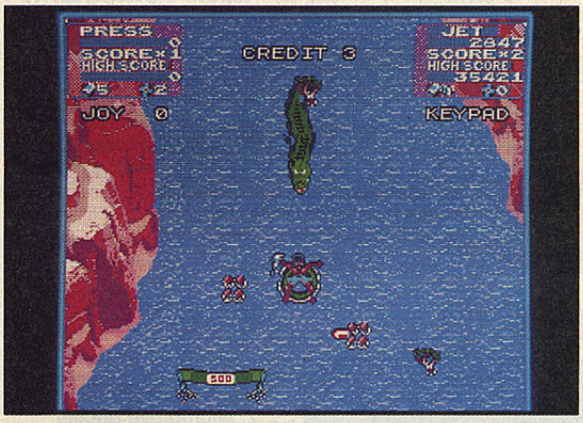
BOMICO SERVICELINE
Haben Sie Fragen zu Bomico-Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Experten helfen weiter!
Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt! Tel. 069/778025
Vertrieb: Bomico GmbH, Elbinger Straße 1, D-6000 Frankfurt/M. 90

Toobin'

Amiga (Atari ST, C 64, CPC)
35 Mark (Kassette), 49 bis 69 Mark (Diskette) ★ Tengen

Grafik: 71	Sound: 82	Schwierigkeit: mittel
POWER-Wertung: 73		
Verrückte Wildwasser-Rallye mit Gummireifen und vielen Gags		

Biff und Jet sind zwei coole Burschen, die auf höchst originelle Weise einen Fluß entlangtreiben: in einem Gummireifen hängend und mit Händen und Füßen paddelnd.



◀ **In meinen Reifen soll keiner kneifen (Amiga)**

Gut!

Endlich wieder ein gewitztes Geschicklichkeitsspiel voller guter Ideen und Spielwitz: Das Paddel-Drama Toobin' macht am Anfang einen sehr schweren Eindruck, doch wenn man sich an die ungewöhnliche Steuerung gewöhnt und die Levels ein bißchen kennengelernt hat, kommt man ganz gut voran. Das Spieldesign steckt voller Details und Einfälle. Das Gummireifen-Leben wird nicht nur von Krokodilen und Zitteraalen, sondern auch von Industrieabwässern, U-Boot-Periskopen und Nilpferden bedroht. Der Zwei-Spieler-Modus sorgt für Extra-Spaß; die ausgezeichnet komponierte, rockige Musik paßt hervorragend zum Geschehen. Schade, daß einige Stellen etwas frustrierend sind — den verdammten Krokodilen zu entkommen, ist manchmal sehr schwierig. Unterm Strich kann Toobin' gefallen; ein derart originelles Spiel kommt einem nicht alle Tage vor den Joystick.

Doch die Wasserhoheit haben die beiden nicht für sich alleine gepachtet. Kleine Inseln und andere Blockaden halten den Reifen auf, dornige Zweige, Baumstämme und allerlei Getier versenken das Gefährt bei Berührung. Läßt man sich zu viel Zeit, taucht außerdem ein hungriges Krokodil auf und macht Jagd auf Euch.

Das Spielziel bei der munteren Paddelei "Toobin'" ist, so weit wie möglich zu kommen sowie unterwegs durch geschickte Steuerung Bonus-Gegenstände aufzusammeln und Tore zu durchfahren, damit das Punktekonto kräftig wächst. Auf dem Wasser könnt Ihr außerdem Blechdosen aufsammeln und durch gezielten Büchsenwurf bestimmte Gegner ausschalten. Zwei Spieler können gleichzeitig antreten und sich rassige Duelle liefern, wenn es ums Wegschnappen der schönsten Bonus-Gegenstände geht. Sind alle drei Reifen verbraucht, könnt Ihr noch dreimal mit je drei neuen Leben weiterspielen. *hl*

Einladung...

...ins
Software-Paradies!

Riesenauswahl!

Wählen Sie aus über 5000 Programmen und über 2000 Computerbüchern Ihren Artikel.

In Selbstbedienung, oder mit fachkundiger Beratung, ganz wie Sie wünschen.

Software-Katalog!

Fordern Sie unseren kostenlosen Software-Katalog an!

- über 100 Seiten stark
- randvoll mit Programmen und Computerbüchern

Heute noch nebenstehenden Gutschein ausfüllen und einsenden.

SOFTSHOP
Ihr Computer träumt von uns!

4100 Duisburg 1, Sonnenwall 83
Tel. 0203/22409, Fax: 0203/29756

Gutschein
für einen der umfangreichsten Software-Kataloge Deutschlands!

1/90 PP

Kostenlos

Name: _____
Straße: _____
PLZ+Ort: _____
Telefon: _____

NEUE TOP-ANGEBOTE

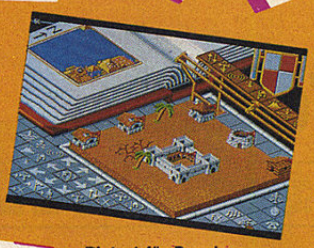
☐ Tower of Babel ST/Ami	68,-
☐ MS-FlightSim.4.0 PC	179,-
☐ Maniac Mansion ST/Ami	68,-

Datum Unterschrift

Sie möchten bestellen? Einfach ankreuzen, Absender eintragen, unterschreiben und an untenstehende Adresse schicken. Versand erfolgt per Nachnahme zuzüglich 6,-DM Versandkosten.
(Katalog alleine Versandkostenfrei!)
SOFTSHOP, Sonnenwall 83, 4100 Duisburg 1

HITPARADEN

LESER-HITS



Platz 1 für Populous

		Titel	Hersteller	Wie lang plaziert
1.	(1)	Populous	Electronic Arts	6. Monat
2.	(2)	Zak MacKracken	Lucasfilm Games	14. Monat
3.	(4)	Microprose Soccer	Microprose	11. Monat
4.	(3)	F-16 Falcon	Spectrum Holobyte	9. Monat
5.	(8)	Kick Off	Anco	5. Monat
6.	(5)	RVF Honda	MicroStyle	3. Monat
7.	(7)	Grand Prix Circuit	Accolade	8. Monat
8.	(9)	Test Drive II — The Duel	Accolade	5. Monat
9.	(6)	Elite	Firebird	34. Monat
10.	(10)	Dungeon Master	FTL	16. Monat
11.	(11)	Pirates	Microprose	25. Monat
12.	(—)	Indiana Jones and the Last Crusade	Lucasfilm Games	1. Monat
13.	(13)	Maniac Mansion	Lucasfilm Games	22. Monat
14.	(—)	Xenon II — Megablast	Imageworks	1. Monat
15.	(—)	Pool of Radiance	SSI	8. Monat
16.	(—)	Kult	Exxos	1. Monat
17.	(12)	Grand Monster Slam	Golden Goblins	3. Monat
18.	(—)	The Last Ninja II	System 3	10. Monat
19.	(19)	Lords of the Rising Sun	Cinemaware	3. Monat
20.	(—)	Oil Imperium	Reline	1. Monat

Leser-Hits (nach Computern)

Amiga
1. Populous
2. F-16 Falcon
3. Kick Off
4. Zak McKracken
5. RVF Honda

Atari ST
1. Populous
2. Dungeon Master
3. Elite
4. F-16 Falcon
5. Pirates

C 64/128
1. Zak McKracken
2. Microprose Soccer
3. Grand Prix Circuit
4. Pirates
5. The Last Ninja II

MS-DOS-PCs
1. Zak McKracken
2. Grand Prix Circuit
3. F-16 Falcon
4. Pool of Radiance
5. Indiana Jones

Sega Master System
1. Phantasy Star
2. Golvellius
3. R-Type
4. Wonderboy in Monsterl.
5. Y's

Nintendo
1. Zelda II
2. Super Mario Bros. II
3. The Goonies II
4. RC Pro Am
5. Gradius

Welche Spiele sind die beliebtesten im ganzen Land? Die *POWER-PLAY*-Leserhits geben die Antwort. Diese Software-Hitliste wird von Euch ermittelt: jeden Monat stimmen die *POWER PLAY*-Leser darüber ab, wer in die Top 20 kommt. Neben der Gesamtwertung, in der alle Systeme berücksichtigt werden, ermitteln wir die individuellen Top 5 für einzelne Computer und Videospiel-Systeme. Zusätzlich stellen wir jeden Monat fünf "Bubbler" vor: Das sind neue Spiele, die von Euch noch nie in die Top-20 gewählt wurden und dieses Mal nur knapp gescheitert sind. Die Bubbler sind die heißesten Favoriten auf einen Top 20-Platz in einer der nächsten Ausgaben.

Um bei den Leser-Hits mitzumachen, müßt Ihr uns eine Postkarte mit Euren drei aktuellen Lieblingsspielen schreiben (unterteilt in 1., 2. und 3.). Jeder sollte nur eine Karte schicken, damit das Ergebnis nicht verfälscht wird. Wir behalten uns vor, Mehrfacheinsendungen auszusortieren. Gebt außerdem an, welchen Computer oder welches Videospiel Ihr besitzt. Diese Informationen brauchen wir, um Euch im Falle eines Gewinns das richtige Spiel zu schicken. Unter allen Einsendungen werden jeden Monat zwölf Computer- und Videospiele verlost; die Gewinner werden auf dieser Seite bekanntgegeben.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. *hl*

Carsten Bärmann, Gießen-Allendorf
Markus Bracker, Burg/Dithmarschen
Karl Catewicz, Bremerhaven
Andreas Gutsche, Bargteheide
Peter Iobst, Deuerling
Michael Jetter, Freckenfeld
Oliver Joistgen, Bad Neuenahr
Ren Joeris, Geilenkirchen
Martin Kühnemund, München
Jens Stanislawski, Dortmund
Tobias Steinke, Mainz
Andy Wimmel, Bremen

Die Gewinner in diesem Monat. Herzlichen Glückwunsch!

BUBBLER

Auf dem Weg in die Charts

- **Hard'n Heavy** (Reline)
- **Bundesliga Manager** (Software 2000)
- **Sim City** (Maxis)
- **New Zealand Story** (Ocean)
- **Silkworm** (Virgin)

ENGLAND

Vollpreis-Spiele:

1. **Indiana Jones/Action Game** (U.S. Gold)
2. **Indiziertes Spiel**
3. **New Zealand Story** (Ocean)
4. **Crazy Cars 2** (Titus)
5. **Dragon Ninja** (Ocean)
6. **Batman — The Movie** (Ocean)
7. **Indiziertes Spiel**

Billigspiele und Compilations:

1. **Crazy Cars** (Hit Squad)
2. **Indiziertes Spiel**
3. **Enduro Racer** (Hit Squad)
4. **Yie Ar Kung-Fu** (Hit Squad)
5. **Daley Thompson's Decathlon** (Hit Squad)
6. **Postman Pat** (Alternative)
7. **Mig 29** (Code Masters)

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion *POWER PLAY*
Kennwort: Hitparade
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar

Schickt Eure Hitparaden-Karten an diese Adresse

SOFORT KOSTENLOSE PREISLISTE ANFORDERN

Joysoft

Inh. Gabriele Hartmann

EINE HOTLINE HAT JEDER
WIR HABEN DREI
0221/425566
0221/416634
0221/443056
UNSERE FAX-NUMMER: 0221/447161

Wir freuen uns auf Ihren Anruf. Auch wenn Sie nur ein paar Fragen haben!

PROGRAMM	ST	AMIGA	C64	IBM
100% Dynamit Compilation			49.90	
Asterix-Operation				
Hinkelstein	69.90	69.90		69.90
Ballistix			37.90	
Bar Game				69.90
Batman The Movie	49.90	69.90	44.90	
Beach Volley		69.90		
Bomber	69.90	69.90	44.90	
Bushido			39.90	
Cabal *	54.90	69.90		
Chambers of Shaolin	64.90	64.90		
Clown o'Mania		54.90		
Continental Circus	54.90	54.90	42.00	
Darius *	49.90	64.90		
Dogs of War	49.90	49.90		
Don't go alone				69.90
Dragons of Flame*	64.90	64.90		64.90
Drakkhen *	74.90	79.90		84.90
Epyx Action			49.90	
Eye of Horus	69.90			
F 15 Strike Eagle				99.00
Fallen Angel *	49.90	49.90		

PROGRAMM	ST	AMIGA	C64	IBM
Rock n'Roll	64.90*	64.90	39.90	64.90*
Roller Coaster Rumbler		59.90		
Scenery Hawaiian Odysee	49.90	49.90		49.90
Shinobi	49.90	49.90	39.90	
Shufflepuck Cafe	64.90	64.90		64.90
Sim City	79.90	79.90		79.90
Skidoo	54.90			54.90
Snoopy	49.90			
Space Ace *		99.00		
Space Rogue			59.90	79.90
Star Command	74.90	74.90		84.90
Startreck VGA				79.90
Stunt Car Racer	69.90	69.90	39.90	69.90
Super Wonderboy	59.90		44.90	
Superleague Soccer		59.90		
Sword of Twighlight		69.90		
Table Tennis	54.90	54.90		
The Untouchables *	54.90	69.90		54.90
Their finest Hour	79.90*	79.90*		79.90
Toobin	49.90		39.90	
Tower of Babel	69.90	69.90		
Track Attack *	49.90	64.90		64.90

PREISKNÜLLER FÜR AMIGA 19.90

*** EARL WEAVER BASEBALL ***
*** TRACKER *** VIRUS ***
*** SENTINEL *** DEFENDER OF THE CROWN ***
*** KARTING GRAND PRIX *** *** XR35 ***
*** GRIDSTART *** SUPERSTAR EISHOCKEY ***
*** TANGLEWOOD *** WILLOW ***

PREISKNÜLLER FÜR AMIGA 34.90

*** ARCTICFOX *** BARD'S TALE I *** EMPIRE ***
*** SKYFOX II *** MARBLE MADNESS *** FUSION***
*** MUSIK CONSTRUCTION SET *** STARFLEET I ***

PREISKNÜLLER FÜR ST 19.90

*** ARMAGEDON MAN *** TAU CETI ***
*** TESTDRIVE I *** FIRE & FORGET ***
*** TERRAMEX *** HOT SHOT ***
*** FOOTBALL MANAGER I ***
*** STORMTROOPER ***

STOP - BRANDHEISS - STOP - DAS BRINGT DER WEIHNACHTSMANN - STOP -

HARD DRIVIN ST und AMIGA 59.90, MS-DOS 69.90, C64D 39.90 -- F29 RETALIATOR ST und AMIGA 74.90
EUROEAN SPACE SIMULATOR ST, AMIGA, MS-DOS 69.90 -- OLIVER ST, AMIGA und MS-DOS 69.90 -- TOM UND JERRY II AMIGA und ST 69.90, C64D 44.90
LOST PATROL AMIGA und ST 69.90 -- SIDMON AMIGA 74.90

Fiendish Freddy	64.90	64.90		
Fighting Soccer	54.90	69.90	44.90	
Future Wars *	69.90	69.90		
Gore *	64.90	64.90		64.90
Grand Ouvert (Skat)		49.90		
Grand Prix Master	49.90	49.90		49.90
Great Courts	69.90	69.90	39.90	69.90
Hawaiian Odysee	49.90	49.90	49.90	49.90
Hillsfar deutsch	69.90	69.90		
Honda RVF	64.90	64.90		
Hounds of Shadow	69.90	69.90		
Indiana Jones III	69.90	69.90		79.90
Infestation *	69.90	69.90		
Interphase *	69.90	69.90		
It came from the Desert		79.90		
Ivanhoe *	54.90	69.90		
Keef the Thief		69.90		69.90
Kickoff Extra	34.90	34.90		
Knight Force *	64.90	64.90		64.90
Lightforce Compilation	69.90	69.90		
M 1 Tank Platoon				99.00
Midwinter	64.90	64.90		69.90
Muscle Cars zu TD2				39.90
Never Mind	54.90	54.90		59.90
North & South	69.90	74.90		
Omega *	79.90	79.90	59.90	79.90
Operation Thunderbolt *	54.90	69.90	44.90	
Oriental Games *	69.90	69.90	39.90	69.90
Paperboy	54.90	54.90		
Pharaoh	69.90	69.90		
Pictionare	74.90	74.90		74.90
Pirates	69.90		49.90	69.90
Player Manager	59.90	59.90		
Powerdrift	69.90	69.90	44.90	
Quartz	69.90	69.90		
Rainbow Warrior		69.90		
Red Storm Rising	69.90	69.90	49.90	99.00
Rings of Medusa	74.90	74.90		

Turbo Outrun *	49.90	64.90		
U.F.O.				99.00
Vette				74.90
Weird Dreams	69.90	69.90	49.90	69.90
Windwalker				79.90
Xenomorph		69.90		
Xenophobe	64.90	64.90	39.90	

ABSOLUT NEU! MUSIK VIDEOS

WORD VIDEO	34.90
IS THIS LOVE	34.90
DAVID BOWIE GLASS SPIDE	26.90
GEORGE MICHAEL FAITH	32.90
IRON MAIDEN 12 WASTED YEARS	34.90
AC/DC LET THERE BE ROCK	34.90
DEPECHE MODE 101	34.90
BRUCE SPRINGSTEEN ANTHOLOGY 77-88	39.90
DIRE STRAITS ALCHEMY LIFE	34.90
METALLICA 2 OF ONE	24.90
DORO THE VIDEOS	28.90
BILLY IDOL MORE VITAL	34.90

PREISKNÜLLER FÜR ST 34.90

*** BARD'S TALE I *** EMPIRE *** FUSION ***
*** MARBLE MADNESS *** SKYFOX II ***
*** MUSIC CONSTRUCTION SET *** STARFLEET I ***

PREISKNÜLLER FÜR PC 19.90

*** KARTING GRAND PRIX *** MINIPUTT ***
*** EARL WEAVERS BASEBALL *** TAU CETI ***
*** LORD'S OF CONQEUST *** JAPAN SCENERY ***

PREISKNÜLLER FÜR PC 34.90

*** ARCTICFOX *** BARD'S TALE I *** EMPIRE ***
*** FAST BREAK *** LEGACY OF THE ANCIENTS ***
*** MARBLE MADNESS *** PHM PEGASUS ***
*** RACK 'EM *** SERVE & VOLLEY *** SKYFOX II ***
*** STARFLEET I *** WORLD TOUR GOLF ***

PREISKNÜLLER FÜR C64D 19.95

*** ARCTICFOX *** BARD'S TALE I ***
*** FAST BREAK *** EARTH ORBIT STATION ***
*** PHM PEGASUS *** STARET I *** T.K.O. ***
*** LEGACY OF THE ANCIENTS *** RACK 'EM ***
*** MARBLE MADNESS *** SERVE & VOLLEY ***
*** SKYFOX II *** THE ARCHON COLLECTION ***
*** WORLD TOUR GOLF *** THUNDERSHOPPER ***

VERSANDKOSTEN:
Bei Rechnungssummen ab 140.00 DM
versandkostenfreie Lieferung!
4.00 DM pauschal bei Rechnungssummen zwischen
80.00 DM und 140.00 DM
6.00 DM pauschal bei Rechnungssummen bis 80.00 DM

der CLUB

wird unterstützt von:
ELECTRONIC-ARTS
RAINBOW ARTS MICROPROSE
SOFTGOLD RUSHWARE BOMICO

Irrtum und Preisänderungen vorbehalten.

Wußten Sie, daß wir ständig einige tausend Programme auf Lager haben? Oder daß bei uns der Versand abgeht wie die Post? Und das wir ganz Eilige auch per Eilpost beliefern? Das wir Reklamationen kulant und schnell behandeln?

Probieren Sie uns mal!

Joysoft — FILIALE DÜSSELDORF 1

4000 D'dorf 1, Pempelforter Str. 47, Tel. 02 11 - 36 44 45
Mo-Fr von 10 bis 18 Uhr 30, Mittwochs bis 14 Uhr,
Samstags bis 14 Uhr, langer Samstag bis 18 Uhr
Filialleitung: Beatrice Bürger

Joysoft — FILIALE KÖLN 1

5000 Köln 1, Mathiasstr. 24-26, Telefon 02 21 - 23 95 26
Mo-Fr von 10 bis 13 Uhr und von 14 bis 18 Uhr 30,
Samstags bis 14 Uhr, langer Samstag bis 16 Uhr
Filialleitung: Theo Hilgers

Joysoft — FILIALE KÖLN 4 1

BLITZ -VERSAND und LADENVERKAUF

5000 Köln 41, Gottesweg 157 (nähe Luxemburger Str.)
Mo-Fr von 10 bis 18 Uhr 30, Samstags bis 14 Uhr
Die freundlichen Leute an den Versand-Telefonen heißen:
Gabi, Petra, Irena, Ulli, Biggi, Detlef, Raimund, Holger und Guido

Mit einem Paukenschlag geht das Jahr der Kino-Fortsetzungen zu Ende: Nach "Indiana Jones 3", "Lethal Weapon 2" und dem jüngsten James Bond kommt nun der Nachbrenner zur erfolgreichsten Komödie aller Zeiten in die Kinos.

DIE RÜCKKEHR DER GE

Who ya gonna call? — Ghostbusters! Wieder stehen in New York die Telefone nicht still, weil Tausende von Bürgern ihre liebe Not mit den bösen Geistern haben. Die Ghostbusters, vor fünf Jahren mit absolutem Berufsverbot belegt, weil sie im Kampf gegen den Marshmallow Man nicht unwesentliche Teile New Yorks in Schutt und Asche gelegt hatten, erhalten erneut eine Lizenz zum Geisterjagen und hinterlassen wieder eine Spur der Zerstörung in Manhattan.

New York wird diesmal gleich zweifach vom Bösen heimgesucht. Zum einen fließt unter der Stadt ein breiter Strom von lila "Schleim", der jeden aggressiv und wütend macht, der ihn berührt. Zum anderen will ein Jahrhunderte alter Karpaten-Folter-Prinz in unsere Welt zurückkehren und die Macht an sich reißen. Die Gelegenheit dazu ergibt sich, als das Gemälde, in das er verbannt wurde, für eine Ausstellung in New York geputzt und restauriert wird.

Die vier Ghostbusters Venkman (Bill Murray), Stantz (Dan Aykroyd), Spengler (Harold Ramis) und Zeddemore (Ernie Hudson) haben sich nach dem Berufsverbot neue Jobs gesucht: Unterhaltungskünstler für Kinder-Geburtstage ("Ich will aber lieber He-Man sehen"), Para-Psychologe ("Emotion und Ektoplasma") und Moderator einer siebtklassigen Fernsehshow ("Ich wurde von einem UFO entführt und die Erde geht nächste Woche unter"). Auf die ungebührliche Geisterhäufung werden die vier erst aufmerksam, als der Kinderwagen von Venkman's Ex-Freundin Dana Barrett (Sigourney Weaver) sich selbständig macht, nachdem er durch eine Schleim-Pfütze gerollt ist. Höchst illegal machen sich drei der vier daran, dem Schleim auf den Grund zu gehen und machen so Bekanntschaft mit den unangenehmen Seiten des New Yorker U-Bahn-Systems, während Venkman die erkaltete Liebe zu Dana wieder anheizen will. Seine Annäherungsversuche werden von Janosz Poha, dem osteuropäischen Restaurator, empfindlich gestört, weil der nämlich wiederum hinter Danas Baby her ist, um es Vigo (dem Finsteren aus dem Gemälde) zu opfern.

Grandios: Sigourney Weaver als kühle Schönheit vom Dienst

Wem das nicht genug Verwirrung ist: Louis Tully (Rick Moranis) und Janine Melnitz (Annie Potts), Anwalt und Sekretärin der Ghostbusters, kommen sich ebenfalls näher. Gleichzeitig möchte Tully ein echter Ghostbuster werden und mit Neutronenstrahlen wild durch die Gegend ballern. Mit "Slimer" taucht ein ehemaliger Gegner als zumindest halber Freund auf, im Rathaus sitzt jemand, der die Ghostbusters nicht leiden kann und deren Arbeiten empfindlich behindert und am Ekto-Mobil (der Firmenwagen der Ghostbusters) baumelt eine Leuchtreklame, die ein ganzes Bürogebäude illuminieren könnte.

Regisseur Ivan Reitman konnte praktisch das gesamte Team des ersten Teils wieder zusammentrommeln: "Ich dachte lange über eine Fortsetzung von Ghostbusters nach. Alleine der Gedanke war komisch genug, um nicht mehr zu widerstehen." Harold Ramis und Dan Aykroyd, die beiden Drehbuch-Autoren meinen: "Wir haben von keinem unserer Filme eine Fortsetzung gemacht, obwohl uns zu praktisch jedem Fortsetzungen angeboten wurden. Aber irgendwann dachten wir, wenn uns wirklich eine gute Idee kommt, die die Geschichte weiterentwickelt, dann würden wir es tun." Eine Fortsetzung von "Ghostbusters" war schon 1986 im Gespräch. Doch die Columbia-Studios erlebten einen Wechsel in der Chef-Etage; dem neuen Chef paßte ein Ghostbusters II nicht in das Konzept eines "hochklassigen" Filmstudios. Erst als wiederum ein neues Gesicht

Grün: Wiedersehen mit dem putzigen Geist "Slimer"

ISTERJÄGER

die Studios übernahm, wurde Ghostbusters II wieder aus der Schublade geholt.

Trotz vieler guter Vorsätze und einem großen Budget lief bei der Produktion nicht alles glatt. Kaum hatte Ivan Reitman seine Komödie "Twins - Zwillinge" beendet, ging es ohne große Zeit für Vorbereitungen auch schon mit den Drehs für Ghostbusters II los. Der Film sollte in den USA noch im Juni 1989 in die Kinos, bevor Sommerhits wie "Indy 3" und "Batman" den Ghostbusters den Zuschauerstrom abdrehen konnten. So wurden gleich vier verschiedene Firmen mit den Spezialeffekten beauftragt, weswegen manche Szenen atemberaubend gut aussehen, andere allerdings nicht so recht überzeugen können.

Geistreich: Das Logo für den neuen Ghostbusters-Film

Auch der fertige Film macht den Eindruck, als ob das Drehbuch entweder unter Zeitdruck fertiggeschrieben oder während der Produktion von Geistern geklaut wurde: Szenen und Handlungen werden angefangen, aber nicht zu Ende geführt, Charaktere tauchen unvermutet für minimale Szenen auf (Geist "Slimer" zum Beispiel), um dann nie wieder gesehen zu werden. An manchen Stellen widerspricht sich der Film gar selbst oder wirkt zumindest recht unlogisch und zusammengestückelt. So blieb dem Film in den USA auch der

Gnadenlos: Wo Bill Murray würgt, wächst kein Gras mehr

große Erfolg versagt; das mag auch der Grund sein, warum Europa über ein halbes Jahr auf den Film warten mußte.

Trotzdem hat Ghostbusters II viele unterhaltsame und komische Momente, die an die Qualität des ersten Teils anknüpfen können. Gerade die erste Viertelstunde weiß hier zu brillieren, in der die neuen "Karrieren" der Ghostbusters gezeigt werden. Auch die Mobilisierung einer besonderen New Yorker Dame im Kampf gegen das Böse am Ende des Films sowie der zumindest in der englischen Version recht putzige Ost-Europäer Janosz Poha (hier könnte die deutsche Synchronisation einiges kaputtmachen), wissen zu gefallen. Insgesamt ein unterhaltsamer Film, den man nicht auf die Goldwaage legen, sondern einfach nur anschauen sollte.

Boris Schneider/al

Ghostbusters II

Atari ST (Amiga, C 64, CPC)
35 Mark (Kassette), 49 bis 85 Mark (Diskette) ★ Activision

Grafik: 79	Sound: 73	Schwierigkeit: **mittel**
POWER-Wertung: **43**		
Viel Atmosphäre, aber wenig Ideen beim Spiel zum Film		

Die "Ghostbusters", ein Geisterjäger-Quartett, sind wieder da. Frisch zum Rummel um den neuen Kino-Hit "Ghostbusters II" kommt in diesen Tagen das Computerspiel zum Film auf den Markt.

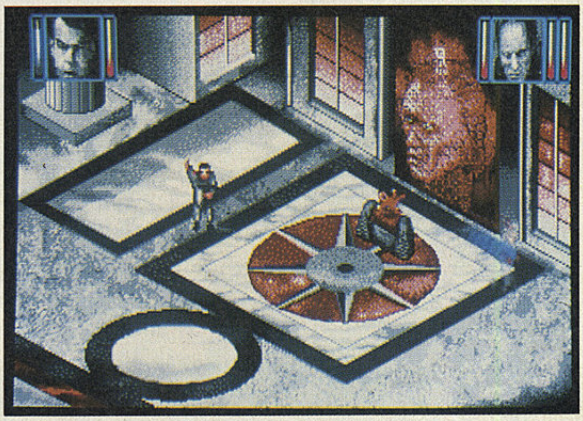
Durch drei Spielstufen, die allen Schlüsselszenen des Films nachempfunden sind, müßt Ihr die Ghostbusters steuern. Im ersten Level wird einer der Geisterjäger in einen tiefen Schacht abgeseilt. Dort müßt Ihr drei wichtige Gegenstände finden. Zahlreiche fiese Geister greifen an oder versuchen, das Seil anzuknabbern. Als Antwort darf man drei Waffen sprechen lassen, die man durch Druck auf die Leertaste wechselt.

Im nächsten Level stapft die zum Leben erweckte Freiheitsstatue durchs nächtliche New York. Hinter der Statue laufen die Geisterjäger her, um von den Geistern fallengelassenes Protoplasma einzusammeln. Ihr steuert die Fackel der Freiheitsstatue, mit der die Ghostbusters vor angreifenden Monster beschützt werden.

Im dritten Level geht's dann in den Kampf gegen den Oberschurken Vigo. Nach zwei reinen Action-Teilen ist dieser Abschnitt ein Action-Adventure, bei dem Ihr zwischen den vier Ghostbusters hin- und herschalten könnt. Erst müßt Ihr aber alle vier Geisterjäger wohlbehalten mit einem Seil in den Raum von Vigo befördern. Wenn Ihr hier nicht aufpaßt, sind die Spielfiguren ausgeschaltet, ehe sie gegen den Schurken antreten können. *mh*

Geht so

Technisch macht Ghostbusters II einen sehr guten Eindruck. Viele digitalisierte Bilder und Sounds vom Film sorgen für die richtige Atmosphäre. Ein besonderes Lob für die für ST-Verhältnisse sehr saubere digitalisierte Titelmelodie. Bei den Spielideen sind die Programmierer aber sichtlich von der Inspiration verlassen worden: zweimal mittelmäßiges Ballern plus ein nicht sonderlich komplexes Action-Adventure; damit hat es sich schon. Wer den Film innig liebt, wird sich mit der guten Aufmachung trösten können. Rein spielerisch gesehen ist Ghostbusters II aber eine recht windige Angelegenheit: Wenig Spielwitz wurde mit viel Brimborium gedehnt und auf vier Disketten verteilt.



Der finstere Vigo als Kinderschreck vom Dienst (ST)

Startplatz 1!

Bahn frei, Activision startet durch: Jetzt kommt POWDER DRIFT. In Lizenz von SEGA® bietet diese Version des Arcadespieles alle, aber auch alle Vorzüge eines rasanten Autorennspieles. Auf 27 verschiedenen Rennbahnen kann man sich auch ohne Führerschein austoben. Schneestürme, Wüstenlandschaft, Schlammlöcher, Nachtfahrten sind nur eine der Konditionen, die das Gewinnen wirklich schwer machen. Programmiert von dem Team, das „SUPER HANG ON" kreierte, ist dieses Spiel schon jetzt in Grafik und Rasanz ein Gewinner. Auch für Euch. Natürlich für C 64 Cass./Disk, CPC Cass./Disk, Atari ST und Amiga.

POWER DRIFT™ and SEGA® are trademarks of Sega Enterprises Ltd. This game has been manufactured under licence from Sega Enterprises Ltd., Japan © SEGA 1988, 1989.
Marketed and distributed by Activision (UK) Ltd.

Activision Deutschland, ein Tochterunternehmen der Mediagenic GmbH. Marketing-Büro: Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2, Tel. 05244/408-40.
Exklusiver Vertrieb: ariolaSoft GmbH. Vertrieb Österreich: Karasoft. Vertrieb Schweiz: Thali AG.

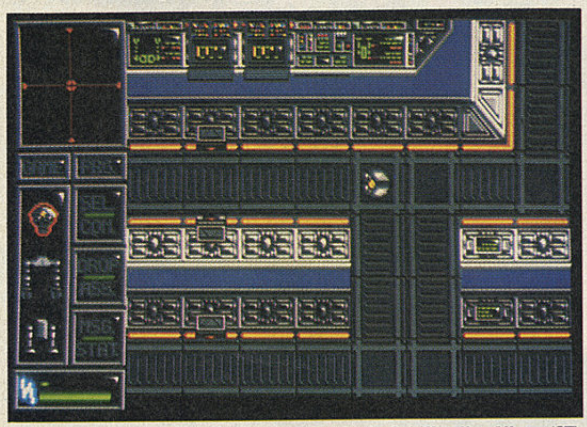
First Contact

Atari ST (Amiga)
79 Mark (Diskette) ★ Firebird

Grafik: 68	Sound: 31	Schwierigkeit: schwer
POWER-Wertung: 58		

Wer beißt sich ins Raumschiff rein — das kann nur ein Alien sein

Das Sternenreich der Menschen ist von einer übermächtigen unbekannten Rasse bedroht. Da man einen Krieg befürchtet, setzt man alles daran, um an Informationen über den Feind zu gelangen. Zufälligerweise haben die Außerirdischen gerade eine Raumstation besetzt, die von einem Roboter bewacht wird. Mittels Fernsteuerung soll der Roboter die Aliens bespitzeln.



Per Fernsteuerung wetzt ein Roboter durch ein Schiff voller Aliens (ST)

Die Station besteht aus vier Decks, wobei die einzelnen Decks über Teleporter miteinander verbunden sind. Jedes Deck hat spezifische Funktionen wie Stromversorgung, Lebenserhaltungs-Systeme oder Mannschaftsräume. Eine der Hauptaufgaben des Roboters ist, die Station in Gang zu halten, damit weiterhin Informationen übermittelt werden. Die Außerirdischen untersuchen natürlich alles und gehen dabei nicht gerade zimperlich mit der Einrichtung um. Reperatur-Material steht in verschiedenen, auf der ganzen Station verteilten, Wandnischen bereit. Der Roboter kann in drei Teile geteilt werden, die alle verschiedene Funktionen ausführen. Nebenbei hat der Roboter eine kleine Waffe, mit der er sich vor gar zu aufdringlichen Aliens schützen kann.

Die Roboter können mittels einer speziellen Sprache programmiert werden. Einfache Funktionen wie Wiederaufladen mit neuer Energie, können so automatisiert werden. Jede Attacke eines Aliens kostet den Roboter Energie. *hf*

Geht so

Auch nachdem man verstanden hat, wie die Roboter programmiert werden, bleibt "First Contact" eine knifflige Angelegenheit. Denn es ist gar nicht so einfach, gleichzeitig die Programme von den drei Robotern im Kopf zu haben. Außerdem brechen die Roboter die Programme ab, wenn sie angegriffen werden. Dummerweise ist keine automatische Verteidigung eingebaut, so daß man selber nach dem Rechten schauen muß, um dann das Programm gegebenenfalls neu zu starten. Außerdem ist immer nur ein Programm im Roboter-Speicher. Viel sinnvoller wäre es gewesen, auf Tastendruck häufig gebrauchte Programme ablaufen zu lassen. So aber verliert man schnell den Überblick. Die gute Grafik und die netten Animationen der Außerirdischen täuschen über diese spielerischen Mängel des Action-Adventures nicht hinweg.

BRANDHEISSE SPIELE - EISKALTE PREISE!

ST & AMIGA

	ST	AM
Altered Beast	49,95	59,95
Batman-The Movie	49,95	59,95
Bloodwych	59,95	59,95
Continental Circus	49,95	49,95
Games - Summer Edit.	59,95	59,95
Ghostbusters II*	59,95	59,95
Giants (4 Titel)	69,95	69,95*
Hard Drivin'*	59,95	59,95
Ind. Jones Action	49,95	49,95
Ind. Jones Advent.	69,95	69,95
King's Quest 4e	74,95	74,95*
Leisure Suit Larry 2e	74,95	74,95*
Lords of Rising Sun e	69,95*	69,95
Maniac Mansion *	69,95	69,95
Paperboy	49,95	49,95
Passing Shot	59,95	59,95
Piratese	59,95	59,95*
Populous	64,95	64,95
Powerdrift	59,95	59,95
Rick Dangerous	59,95	59,95
RVF Honda	59,95	59,95
Shadow of the Beast	79,95*	79,95
Soccer (Microprose)	59,95	59,95
Space Quest 3e	74,95	74,95
Strider	49,95	59,95
Stunt Car Racer	59,95	59,95*
Super Wonderboy	49,95	59,95
Tiger Road	49,95	59,95
Tower of Babel*	59,95	59,95
TV Sp. Footballe	69,95	69,95
Vigilante	37,95	37,95
Xenon 2 -Megablaste	59,95	59,95

C-64/128

	Kass.	Disk.
Arcade Power (5 Titel)	37,95	49,95
Batman - The Movie	26,95	37,95
Continental Circus	26,95	37,95
Epyx Action (5 Titel)	37,95	44,95
Forgotten Worlds	26,95	37,95
Ghostbusters II*	26,95	37,95
Gunship	37,95	49,95
Hard Drivin'*	26,95	37,95
Ind. Jones Action	26,95	37,95
Kick Off	26,95	29,95
Mr. Heli	26,95	32,95
Passing Shot	26,95	32,95
Powerdrift	26,95	37,95
Powerplay Classics	37,95	49,95
Silkworm	26,95	37,95
Soccer (Microprose)	37,95	49,95
Star Trek	26,95	37,95
Strider	26,95	37,95
Stunt Car Racer	26,95	37,95
Super Wonderboy	26,95	37,95

IBM PC

	3,5"	5,25"
Archipelagos	59,95	59,95
Barbarian (Psygnosis)	59,95	59,95
Carrier Commande	59,95	59,95
Ind. Jones Action	49,95	49,95
Ind. Jones Advent.	69,95	69,95
Leisure Suit Larry 2e	74,95	74,95
Maniac Mansion*	69,95	69,95
Millennium 2.2		59,95
Paperboy	59,95	59,95
Rick Dangerous	59,95	59,95
Soccer (Microprose)	59,95	59,95
Starglider 2e	79,95	79,95
Stunt Car Racer*	59,95	59,95
Test Drive 2	69,95	69,95
Tower of Babel*	59,95	59,95
Vigilante*	49,95	49,95

SUPER-SCHNÄPPCHEN

Schnell zugreifen - nur solange Vorrat!

	ST	AM
Bard's Tale	29,95	29,95
Battle Probe	19,95	
Buggy Boy	29,95	
Hawkeye		29,95
Hellbent	29,95	29,95
Leaderboard Golf	29,95	
Led Storm	29,95	29,95
Shadowgate		29,95
Uninvited e		29,95

C-64/128

	Kass.	Disk.
Arcade Force (5 Titel)	16,95	24,95
Imagine Arc. (4 Titel)	16,95	24,95
Leaderboard Par 4	24,95	
Marble Madness	16,95	
Road Blasters	16,95	24,95
Rygar	16,95	24,95
Zak McKracken		34,95

IBM PC

	3,5"	5,25"
Bard's Tale		29,95
Circus Games e		39,95
Fish e		39,95
Karting Grand Prix		29,95
Macadam Bumper		29,95
Three Stooges e	39,95	39,95

Über 50.000 Kunden aus dem In- und Ausland vertrauen seit 7 Jahren auf unsere erstklassigen Leistungen:
- Alle Spiele werden mit einer deutschen Anleitung geliefert (außer die mit e gekennzeichneten).
- Durch unser großes Zentrallager sind alle obigen Titel sofort lieferbar; nur mit * gekennzeichnete Produkte waren bei Drucklegung noch nicht verfügbar.
- Ständige Riesenauswahl an topaktueller Software für alle gängigen Computer-Systeme, also auch: Amstrad/Schneider CPC, Atari XL/XE, C-16, Plus/4.
- Schnelle Lieferung und Service bei Bestellungen und auch bei eventueller Reklamation
- Jede Lieferung erfolgt in einer stabilen Spezialbox, die Beschädigungen an Disketten oder Verpackungen praktisch ausschließt.
- Ein kostenloser Gesamt-Katalog mit umfangreichen Beschreibungen aller Spiele liegt jeder Bestellung bei.
- Ab einem Bestellwert von DM 150.- oder 5 Artikeln sind Porto und Verpackung frei; ansonsten verstehen sich alle Preise zzgl. Porto- und Versandkosten. Irrtum und Preisänderungen vorbehalten.

Um unser aktuelles Gesamtangebot kennenzulernen, fordern Sie heute noch unsere kostenlose Preisliste an!

Grüner Weg 27 · D-5100 Aachen
0241/152051-52 · Fax 0241/152054

GLOBALE ERWÄRMUNG? – UNSINN!

DIE NÄCHSTE EISZEIT BEGINNT IN 2 MONATEN

Stellen Sie sich einen 30 km Durchmesser großen Meteoriten vor, der auf die Erde stürzt . . . Stellen Sie sich eine neue Eiszeit vor. Die Erde, vom Meteor getroffen und unter Eis, ist unbewohnbar – abgesehen von einer einzigen Insel. Und dieser letzte Zufluchtsort wird nun von skrupellosen Eindringlingen bedroht.
Geschichte der Insel, Infos, Tabellen und Karten des 80.000 Quadratmeilen großen Gebietes, sowie eine Gruppe von 32 starken Männern stehen Ihnen zur Verfügung.
Der erste Schuß ist gefallen – und Ihnen bleibt nicht viel Zeit . . .

- ★ **Das Ziel heißt "Überleben"**
- ★ **Eine mehr als 80.000 Quadratmeilen große Insel bildet das Spielgebiet**
- ★ **Kontrollieren Sie eine Mannschaft von 32 Männern**
- ★ **Exzellente 3-D Landschaft bietet ein auf Homecomputern bisher noch nicht gesehenes, visuelles Erlebnis**
- ★ **Ausführliche(s) Handbuch – und Karten**

ERREICHT DIE DIAMANDSTAUBKONZENTRATION IN DER ATOMSPHÄRE EINEN KRITISCHEN WERT, DANN

EINE MISCHUNG AUS EXTREMER STRATEGIE UND ACTION DAS GESCHIEHT NUR EINMAL IN 500 MILLIONEN JAHREN

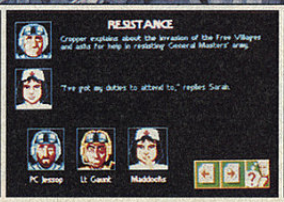
Rushware – Hotline für alle MICROPROSE Titel: 02101/637575 Montags + Donnerstags 15.00 - 19.00 Uhr.

MIDWINTER

Achtung! Von Oktober '89 bis März '90 große MicroProse-Aktion im Handel mit tollen Werbemitteln.

RAINBIRD

MASTERS OF STRATEGY



Vertrieb: Rushware Microhandelsges. mbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst, Tel.: 02101/607-0
Vertrieb Österreich: Karosoft, Darius • Schweiz: Thali AG

Super Wonderboy in Monsterland

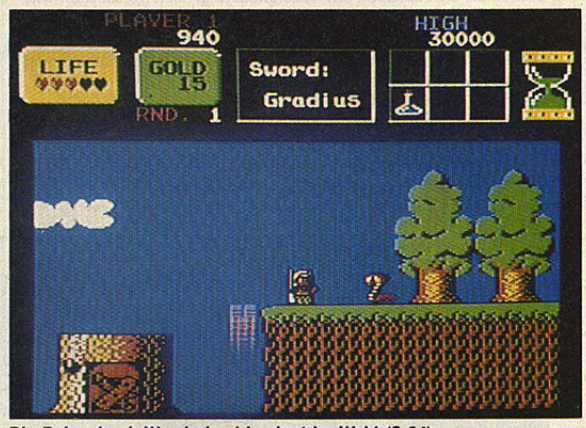
Atari ST (Amiga, C 64, CPC)
39 Mark (Kassette), 49 bis 85 Mark (Diskette) ★ Activision

Grafik: 70	Sound: 68	Schwierigkeit: **leicht**
POWER-Wertung: **80**		
Ein Windel-Warrior besteht ein Action-Adventure der Oberklasse		

Aufruhr im Wonderland: Ein böser Drache ist aufgetaucht und will das Wunderland in seine Gewalt bringen. Dessen Einwohner wenden sich in Ihrer Furcht an den berühmten "Wonderboy". Dieser ist mittlerweile dem Windelalter entwachsen und hat die Babyrassel gegen ein scharfes Schwert eingetauscht. Ihr müßt jetzt Wonderboy durch ein Dutzend Levels voller Gefahren und Monster steuern, um am Schluß im Endkampf den finsteren Drachen zu besiegen. Bis dorthin ist es aber ein weiter Weg. Der Drache hat eine ganze Armada von Feinden losgeschickt, um Euch vorzeitig aufzuhalten. Neben Schlangen, Geistern, Kobolden, Vögeln sind auch noch ein gutes Dutzend Obermonster in den Levels verteilt. Diese müssen erst aus dem Wege geräumt werden, um in der nächsten Spielstufe weiterzumachen. Leider ist unser Wunderknabe für seinen Auftrag denkbar schlecht ausgerüstet. Ein Schwert und ein Trank, der verbrauchte Lebensenergie einmal zurückbringt, sind seine einzige Ausstattung. Glücklicherweise sind am Wegesrand Läden aufgestellt, in denen Wonderboy dickere Rüstungen, Schilde, sprungstärkere Stiefel, Lebensenergie und Spezialwaffen kaufen kann. Geld findet Wonderboy unterwegs: Die Einwohner des Wunderlandes haben an zahlreichen Orten kleine Geldbeträge versteckt. Ein anderer Weg, um an bare Münze zu kommen, ist das Umhauen von Gegnern. Diese hinterlassen beim Verschwinden meistens ein paar Goldmünzen oder Extras, die Wonderboy aufsammeln kann. Einige der Obermonster hinterlassen bei ihrer Vernichtung ein schärferes Schwert, mit dem Wonderboy besser zuschlagen kann.

Wenn Wonderboy mit einem Feind zusammenstößt oder in eine Lavapfütze fällt, wird ihm Lebensenergie abgezogen. Gelangt sie bei Null an, ist für Wonderboy das Abenteuer vorbei. Damit Ihr aber nicht immer wieder im ersten Level anfangen müßt, gibt's drei "Continues", mit denen Ihr im gleichen Level weiterspielen könnt.

mh



Die Reise durch Wonderland beginnt im Wald (C 64)

Super Wonderboy macht seinem Namen alle Ehre. Es ist eines der wenigen Geschicklichkeitsspiele, bei denen es viel zu entdecken gibt. Dank der Läden und der vielen Extras muß man sich auch eine gute Spieltaktik zurechtlegen. Der Schwierigkeitsgrad ist gerade richtig; die Kämpfe mit den Ober-Monstern verlangen einiges an Übung und Geschick. Auf dem ST ist die Grafik gut gelungen, aber die C 64-Version hat mir in dieser Hinsicht einen regelrechten Schreck eingejagt. Das gute Spielprinzip ist auch hier vorhanden, doch wird es von einer potthäßlichen Grafik überschattet: Minimal-Schrumpfsprites und furchtbare Farbwahl. Das hätte man auf dem C 64 wirklich schöner machen können.

Wer kein Sega-Master-System sein eigen nennt, kommt nun endlich auch in das Vergnügen dieses tollen Hüpf-, Sammel,- und Actionspiels. Spielerisch wird einiges geboten: Gerissene Gegner, viele Levels, tolle und zum Teil versteckte Extras. Die Grafik der ST-Version ist niedlich gezeichnet und der Sound eine gelungene Adaption der Originalmusik. Leider nervt das ruckelige Scrolling beim C 64 auf Dauer. Schmerzlich geht mir bei beiden Versionen das Fehlen einer High-Score-Liste ab.

Dieser Ritter bewacht den Eingang zum nächsten Level (ST)

CHASE H.Q.

BOMICO
IHR SOFTWARE PARTNER

BOMICO SERVICELINE
Haben Sie Fragen zu Bomico-Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Experten helfen weiter!
Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr.
Ein Anruf genügt! Tel. 069/778025

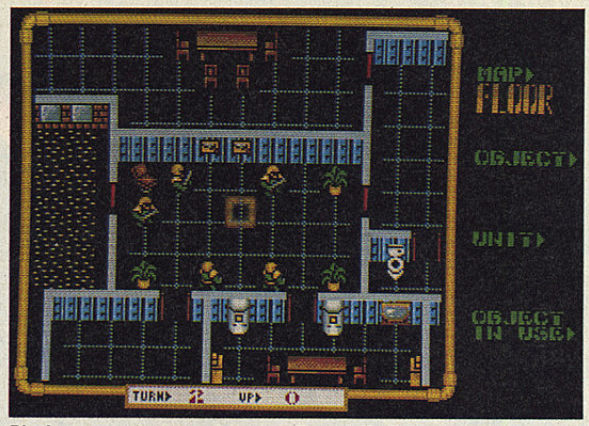
Vertrieb: Bomico GmbH, Elbinger Straße 1, D-6000 Frankfurt/M. 90

Laser Squad

Amiga (Atari ST, C 64, CPC)
35 Mark (Kassette), 39 bis 69 Mark (Diskette) ★ Blade

Grafik: 47	Sound: 70	Schwierigkeit: **einstellbar**
POWER-Wertung: **39**		
Wackere Weltraum-Mannen im interplanetarischen Einsatz		

Die Söldner der Elite-Einheit "Laser Squad" sind für jeden Einsatz bereit. Bei fünf Science-fiction-Missionen steuern Sie die harten Mannen in diesem Strategiespiel. Ob in ein roboterbewachtes Haus eines verrückten Professors eingedrungen, eine Kolonie vor Außerirdischen beschützt oder Gefangene aus einer Mine befreit werden müssen, das Laser Squad übernimmt jeden Auftrag. Vor dem Einsatz werden die Soldaten mit Waffen und Panzerungen ausgerüstet, wobei das Corps für die Ausrüstung nicht unbegrenzt Geld hat. Man muß sich schon genau überlegen, ob man dem einen Soldaten lieber zwei billige Magazine für seine Schnellfeuer-Waffe gibt oder dem anderen eine teurere, bessere Rüstung spendiert. Danach beginnt der Einsatz. In einer Übersichtskarte wird der Schauplatz gezeigt. Jeder Soldat hat, je nach Schwere der Ausrüstung, eine bestimmte Anzahl von "Movement Points" zur Verfügung. Jede Bewegung, jeder Schritt, jedes Feuergefecht mit den Gegnern und jedes Nachladen der Waffen kostet Punkte. Hat jeder Soldat seine Punkte aufgebraucht, kommt der Gegner dran, der entweder vom Computer oder von einem zweiten Spieler gesteuert wird. Feuergefechte gibt es nur, wenn ein Gegner im Blickfeld eines Soldaten ist. Hat ein Soldat noch über die Hälfte seiner ursprünglichen Punkte, kann er sofort während der Attacke eines Gegners reagieren. *hf*



Die Jungs von der Laser-Brigade rollen an (Amiga)

Schade, das hätte wirklich ein tolles Strategiespiel werden können. Die vielen Aktions-Möglichkeiten der Soldaten, tolle Szenarien und nicht zuletzt die interessante und sehr hörenswerte Musik laden geradezu zum Spielen ein. Leider entdeckt man im ersten Szenario recht schnell, daß man am leichtesten gewinnt, wenn man gar nichts tut. Es bleiben dann immer genug "Movement Points" übrig, um auf die gegnerischen Attacken zu reagieren, so daß man ein Feuergefecht grundsätzlich gewinnt. In den höheren Levels bekommen die Gegner jedoch laufend Verstärkung, so daß man mit dieser Strategie nicht mehr weiterkommt. Vielleicht spielen die Programmierer demnächst mal ihre eigenen Spiele, bevor sie diese zum Verkauf freigeben. Denn hätte man diesen Schnitzer behoben, wäre "Laser Squad" ein gutes Spiel geworden.

Chambers of Shaolin

Amiga (Atari ST)
85 Mark (Diskette) ★ Thalion

Grafik: 76	Sound: 74	Schwierigkeit: **schwer**
POWER-Wertung: **77**		
Bruce Lees Enkel lassen bitten: Kung Fu mit Charakter-Training		

Der Kämpfer Hang Foy Qua kennt nur einen Gedanken: die Rache an den Soldaten des Kaisers, die seine Schwester entführten. Deshalb nimmt er die Strapazen des Shaolin-Klosters auf sich, um ein guter Kämpfer zu werden.

Im ersten Teil des Spiels werden in den Trainig-Kammern des Klosters verschiedene Aufgaben gestellt. Die erste konfrontiert Hang Foy Qua z. B. mit einem Kämpfer, der mit einem Stock versucht, ihm gegen Kopf, Bauch oder Beine zu schlagen. Ähnlich trainieren die anderen Kammern seine Eigenschaften. Der Kung-Fu-Novize muß zum Beispiel auf Balken balancieren, Bretter durchschlagen oder mit einem gezielten Tritt eine Kugel zum Pendeln bringen.

Mit diesem Kämpfer tritt man dann gegen die Soldaten des Kaisers an. Es gibt auch einen Zwei-Spieler-Modus, bei dem Ihr gegen einen Freund antretet. Beim Kampf gegen die Soldaten gilt es, mit allerlei kunstvollen Tritten und Hieben alle Gegner zu überwinden und sich so langsam zum Schloß und damit zu der entführten Schwester vorzuarbeiten. *hf*

Auffälligstes Merkmal von "Chambers of Shaolin" ist die Trainings-Runde, mit der man im Gegensatz zu anderen Kampfspielen direkten Einfluß auf die Fähigkeiten seiner Spielfigur nimmt. Man will halt immer wieder eine Trainingsrunde in den Kammern absolvieren, um vielleicht einen besseren Kämpfer zu bekommen. Als zweites fallen die gute Grafik und die sehr detaillierte Animation auf. Nebenbei erfüllt sie noch einen wichtigen spielerischen Zweck: Man ahnt nämlich bei einiger Übung einen Schlag des Gegners voraus, kann entsprechend reagieren und kann regelrechte Strategien entwickeln. Ich frage mich allerdings, warum schon der erste Computergegner so ein schwerer Brocken sein mußte. Ohne Kampfwerte um die 80 braucht man sich gar nicht aus dem Kloster trauen. Wer Kampfspiele mag und auch vor schweren Gegnern nicht zurückschreckt, muß Chambers of Shaolin haben. Es ist das einzige Fernost-Prügelspiel, das dem Klassiker "IK+" ernsthafte Konkurrenz macht.

◀ Kugeltreten in einer der Trainings-Kammern (Amiga)

Reine Formsache!

Ob BLUE ANGELS wohl den "blauen Engel" für umweltfreundliches Fliegen verliehen bekommt? Denn wo fliegt sich's schon umweltfreundlicher als auf Ihrem PC, AMIGA, ATARI ST oder COMMODORE 64? Und wo können Sie Formationsflug aus zwei Perspektiven steuern: Mit Sicht aus dem Cockpit oder mit Blick auf die gesamte Formation! Übrigens, wenn Sie im Formationsflug keine allzu gute Figur machen, einen "Freiflug" bieten Ihnen die BLUE ANGELS allemal!

Informationen?
Coupon ausfüllen und abschicken

Name: _____

Straße: _____

PLZ: _____ Ort: _____

An: Ariolasoft GmbH,
Haupstraße 70, 4835 Rietberg 2

Ariola Soft

Das Programm

ACCOLADE

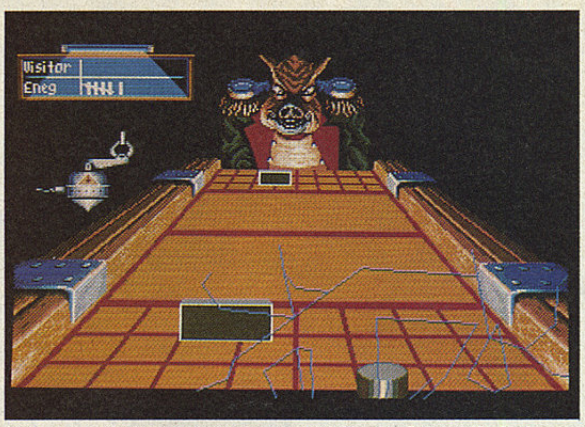
Shufflepuck Café

Amiga (Atari ST, MS-DOS)
79 Mark (Diskette) ★ Broderbund

Grafik: 69	Sound: 68	Schwierigkeit: **mittel**
POWER-Wertung: **60**		
Turnier-Treffen der interplanetaren Shufflepuck-Champions		

Schöner Schlamassel: Erst geht auf einem fremden Planeten das Raumschiff kaputt, dann darf man sich auf der Suche nach Ersatzteilen noch in der Altstadt herumtreiben. Sie beschließen, in der nächsten Wirtschaft zum Telefon zu greifen und den Reparatur-Service zu verständigen. Das Etablissement, in das Sie sich verirren, ist zufälligerweise das legendäre "Shufflepuck Café". Hier treffen sich die neun besten Shufflepuck-Spieler der Galaxis zu einem Turnier.

Das Kosmo-Spielchen Shufflepuck entpuppt sich als naher Verwandter des höchst irdischen "Air Hockey": Jeder Spieler steuert einen Block, mit dem er eine Scheibe in des Gegners Tor schlenzen will. Die Scheibe prallt tückisch von den Banden ab und kann ein Mordstempo erreichen. Wer zuerst 15 Treffer landet, gewinnt die Partie. Jeder der exotischen Gegner im Café kann direkt gewählt werden; einen Zwei-Spieler-Modus gibt es nicht. Im Turnier treten Sie nacheinander gegen immer stärker werdende Gegner an. Für zusätzlichen Pep sorgt eine bewegliche Barriere, die in der Mitte des Spielfelds plaziert ist und die Scheibe hinterlistig abprallen läßt. Bei einem Match gegen den Trainings-Roboter kann man die Spielstärke dieses Gesellen nach Belieben einstellen. *hl*



Schwein gehabt? Eneg ist ein ernstzunehmender Gegner (Amiga)

Geht so

Am Anfang ist man bei Shufflepuck Café mit Feuereifer bei der Sache. Die Grafik der verschiedenen, recht ulkigen Gegner ist nämlich vom Feinsten; dazu gibt's kurze, aber pfiffige Digi-Soundeffekte. Jeder Gegner reagiert anders, wenn er einen Punkt erzielt oder ein Tor kassiert. Da wird gegrunzt, gegrinst, gedroht und gejohlt. Die Steuerung mit der Maus ist zwar schnell und präzise, doch das Spielprinzip gibt auf Dauer nicht allzuviel her. Man kann den Puck schön plaziert übers Feld jagen, doch die besseren Computergegner hauen die Scheibe derart schnell zurück, daß man gar nicht mehr richtig zum Zielen kommt. Shufflepuck Café ist ein putziges Spielchen, dem Dauerbrenner-Qualitäten allerdings abgehen.

The Cycles

MS-DOS (Amiga, Atari ST, C 64)
85 Mark (Diskette) ★ Accolade

Grafik: 78	Sound: 36	Schwierigkeit: **einstellbar**
POWER-Wertung: **81**		
Motorrad-Grand-Prix inklusive frisch geöltem Temporausch		

Wer sich in diesen Tagen ein Rennspiel kaufen will, wird von neuen Programmen dieses Genres geradezu überrollt. Neues gibt's auch vom Programmier-Team, das bereits den Hit "Grand Prix Circuit" auf dem Kerbholz hat: "The Cycles" nennt sich ihre jüngste Bleifuß-Software.

Ähnlichkeiten zwischen beiden Programmen sind schwer zu übersehen. Bei The Cycles steuert man allerdings keinen Formel-I-Wagen, sondern ein Motorrad. Drei unterschiedliche Maschinen stehen ebenso zur Wahl. Außerdem hat man die Wahl zwischen fünf Schwierigkeitsgraden und der Anzahl der Runden pro Rennen. Nach ein paar Probefahrten lockt der Reiz einer Weltmeisterschaft. Gegen neun computergesteuerte Fahrer liefert man sich 13 Rennen lang harte Duelle um WM-Punkte, daß der Auspuff bebt.

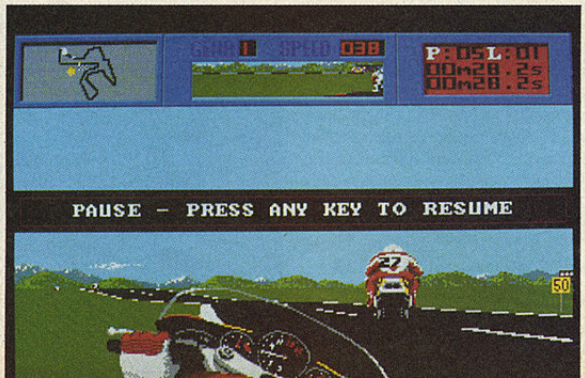
Nach jedem WM-Lauf kann der Spielstand gespeichert werden. Die vier besten Rundenzeiten pro Piste werden vom Programm automatisch auf Diskette gespeichert.

Die Grafik wird in feinem 3D dargestellt. Neben Geraden, Kurven und Tunnels warten die Strecken auch mit Steigungen auf. Die PC-Version läuft mit CGA- und EGA-Grafik. Wer mit EGA-Grafik fahren will, sollte aber einen AT haben, sonst wird die Grafik empfindlich langsam — eine Art Reduzierung des Kawasiki-Temporauschs auf Mofa-Dimensionen. *hl*

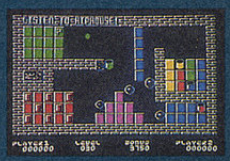
Gut!

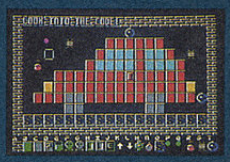
The Cycles läßt nicht viel Raum für Rumgemecker. Wichtige Einstellungen können geändert werden, die internationalen Pisten sorgen für Abwechslung und die Meisterschafts-Rennen gegen die Computerfahrer haben es in sich. Die 3D-Grafik ist zudem schön schnell. Etwas stutzig machen mich die frappierenden Ähnlichkeiten zu Grand Prix Circuit. Abgesehen von den neuen Strecken und der Tatsache, daß man nun ein Motorrad steuert, ist The Cycles ein fast identischer Aufguß dieses Programms. Wer Grand Prix Circuit schon hat, sollte es sich deshalb dreimal überlegen, ob er für ein so ähnliches Spiel nochmal 85 Mark hinblättern will. Von dieser Abkupferei abgesehen ist The Cycles ein feines Rennspiel, mit dem man gerne ein paar Runden dreht.

Ängstlich schwitzt der Vordermann, ich setz' zum Überholen an (MS-DOS/EGA) ▼



VORSICHT! SUCHTGEFAHR!





"SUPER! GOTCHA hat fast den Suchtkoeffizienten eines "Boulder Dash". Wenn man knurrend vor dem Computer sitzt, weil manche Level derart hinterfotzig aufgebaut sind, vergehen die Stunden wie im Fluge. Programmierer Oliver Kirwa hat uns eine völlig neue Spielidee beschert - und das passiert in dieser Branche bekanntlich selten. Neben einer guten Portion Spielwitz bietet GOTCHA eine Menge Komfort. Vom Editor über High-Score-Listen für jeden Level bis zur pixelgenauen Steuerung ist alles da, was das Herz begehrt. Ob man im Zwei-Spieler-Modus miteinander oder gegeneinander antritt, Spaß bringt's allemal. Endlich wieder ein tolles Geschicklichkeitsspiel für den C-64 - und das zu einem fairen Preis." *(POWERPLAY)*

C-64 Kass. DM 29,95 · C-64 Disk. DM 39,95
Atari ST DM 59,95* · Amiga DM 59,95
IBM PC 5.25" DM 59,95* · IBM PC 3.5" DM 59,95*

Das Strategiespiel für Tüftler, Gestresste, Geduldige und Ungeduldige, Denker, Klar-, Weit- und Umsichtige und ... TURN IT spielen Sie alleine, zu zweit tagsüber oder in der Nacht, volle 50 Level lang. "SUPER! 'Aha, Memory mit Sonderregeln. Fünf Minuten Zeit, jetzt spiel' ich schnell eine Runde', dachte ich beim ersten Test. Doch das 'schnell' war ein absoluter Trugschluß: Vier Stunden später rieb ich meine schmerzenden Augen und schaltete den Amiga ab. TURN IT ist ein Suchtspiel par excellence. Es sieht harmlos aus, hat aber mächtig Pfiff. Wer 'Shanghai' mochte und sich an eine 'Shanghai platt-Version' gewöhnen kann, bekommt alles, um für Stunden vor dem Computer zu versacken." *(POWERPLAY)*

C-64 Kass. DM 29,95* · C-64 Disk. DM 39,95*
Atari ST DM 59,95* · Amiga DM 59,95
IBM PC 5.25" DM 59,95* · IBM PC 3.5" DM 59,95*

SEXTETT II

Eine erstklassige Spielesammlung mit 6 ausgewählten Top-Hits, u.a. mit „Emerald Mine"! Das ideale Geschenk für sich selbst oder andere.

Amiga-Version enthält:
- Emerald Mine ■ Fortress Underground
- Iridon ■ Larrie and the Ardies
- Mike - The Magic Dragon und ■ Phalanx

C-64-Version enthält:
- Emerald Mine ■ Halcyon
- Jump Machine ■ Rollerboard
- Tiebreaker und ■ Zyron

C-64 Kass. DM 29,95 · C-64 Disk. DM 39,95
Amiga DM 69,95

* = Version erscheint in Kürze.
Alle Preise sind empfohlene VK-Preise.

KINGSOFT-Spiele erhalten Sie in allen guten Software-Shops und in ausgewählten Fachabteilungen von:

SPITZEN-SOFTWARE

MADE IN GERMANY

Grüner Weg 29
5100 Aachen
Tel. 0241/15 20 51
Fax 0241/15 20 54

Dies ist nur ein kleiner Ausschnitt aus unserem riesigen Softwareangebot. Fordern Sie bitte noch heute kostenlose Informationen an.

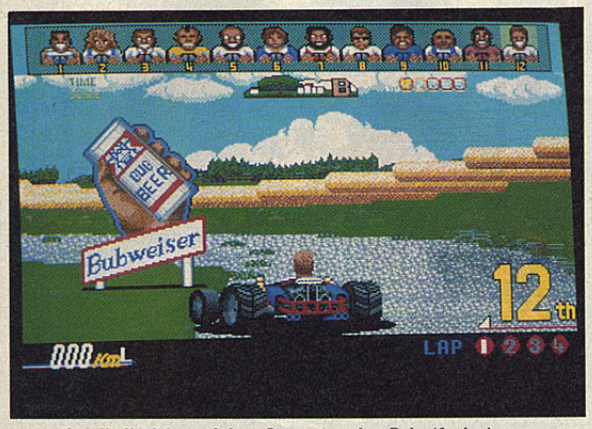
Alle Spiele selbstverständlich mit ausführlicher deutscher Anleitung.

Der Bundesgesundheitsminister warnt: KINGSOFT-Spiele führen in der Regel zu Suchterscheinungen.

Power Drift

Amiga (Atari ST, C 64, CPC)
35 Mark (Kassette), 49 bis 85 Mark (Diskette) ★ Activision

Grafik: 73	Sound: 74	Schwierigkeit: **schwer**
POWER-Wertung: **36**		
Pistengequäle: Der gute Wille war da, doch das Spiel ist dürftig		



In der Spielhalle fein, auf dem Computer eine Pein (Amiga)

Na ja...

Das konnte ja nicht gutgehen: Der Power Drift-Spielautomat bietet atemberaubende 3D-Grafik dank eines teuren Spezial-Chips. Selbst ein Amiga kann mit solchen Hardware-Tricks nicht dienen und bei Power Drift hängt der Spielspaß von der Schnelligkeit der Grafik ab. Obwohl sich die Programmierer viel Mühe gegeben haben, spielt sich die Amiga-Umsetzung schlapp. Das 3D ist so ruckartig, daß man kaum vernünftig steuern kann. Je mehr Grafik dargestellt werden muß, desto eher kommt das Programm beim Berechnen sichtlich ins Schwitzen (und der Wagen ins Schleudern).

Power Drift sieht hübsch aus, doch das schlichte Spielprinzip und die zu langsame Grafik ruinieren viel. Vorschlag an die Verantwortlichen: Investiert Arbeit, Zeit und Geld lieber in originelle Computerspiele und versucht nicht krampfhaft, unmöglich umsetzbare Spielautomaten zu adaptieren.

Man nehme ein Dutzend Rennfahrer, fünf Landschaften mit je vier Pisten, und schon kann die verbissene Jagd um einen Platz auf dem Siegertreppchen beginnen. "Power Drift" ist ein wildes Rennspiel, bei dem Ihr eine Art frisierten Gokart steuert. Damit man sich sicher für das jeweils nächste Rennen qualifiziert, muß man unter die ersten Drei kommen. Die Mitfahrer werden vom Computer gesteuert und tun ihr Bestes, um ebenfalls schleunigst am Ziel anzukommen. Mit dem Joystick sorgt man für Beschleunigung, Abbremsen, Steuern nach links und rechts sowie für die Gangschaltung.

Die spielerischen Besonderheiten halten sich in Grenzen. Nach drei Runden ist ein Rennen beendet; für Plazierungen unter den Top-3 werden Bonuspunkte verteilt. Die Strecken sind reich mit steilsten Steigungen, Brücken, Unterführungen und Kurven gesegnet. *hl*

Bar Games

MS-DOS (Amiga, Atari ST, C 64)
85 Mark (Diskette) ★ Accolade

Grafik: 74	Sound: 41	Schwierigkeit: **leicht**
POWER-Wertung: **66**		
Fünf muntere Spielchen zwischen Bierdunst und Zigarettenqualm		

Die Programmierer von Accolade lehren uns, daß man in einer Bar außer Gläserstemmen noch weitere Kneipen-Spiele betreiben kann. "Bar Games" nennt sich folgerichtig die Verknüpfung von fünf Geschicklichkeitsspielen, die alle rund um den Tresen angesiedelt sind.

Zu Beginn dürfen die bis zu vier Spieler ihre Namen eingeben und sich friedlich einigen, ob eine einzelne Disziplin gespielt werden soll, oder ein Wettkampf, bei dem nacheinander alle fünf Spiele drankommen. Disziplin Nummer eins nennt sich "Liar's Dice". Bei dieser Würfellügelei muß man eine computergesteuerte Barmaid in zehn Runden kräftig ausbluffen. Feucht-fröhlich ist das Geschehen bei "Wet'n Wild". Durch das emsige Umstubsen von Eimern muß ein wahlweise männliches oder weibliches Sprite kräftig durchnäßt werden. "Last Call" ist ein Geschicklichkeits-Test, bei dem ein Kellner dürstende Gäste mit frischgezapften Bieren versorgen muß. Ganz trocken gibt sich hingegen "Air Hockey". Gegen vier Computergegner tritt man an; wer eine schnelle Scheibe zuerst siebenmal in des Gegners Tor versenkt, gewinnt eine Runde. Die abschließende Disziplin nennt sich "Pick-up Artist", sehr frei übersetzt: "Anmache total". Unter drei pixelprallen Bildschirm-Beauties muß eine bestimmte Dame mittels geschmeidiger Konversation in Abschlepp-Bereitschaft versetzt werden. *hl*

Die Spannung steigt: Wer schlägt den High-Score beim Mädels-Aufreißen via Smalltalk? (MS-DOS/EGA)

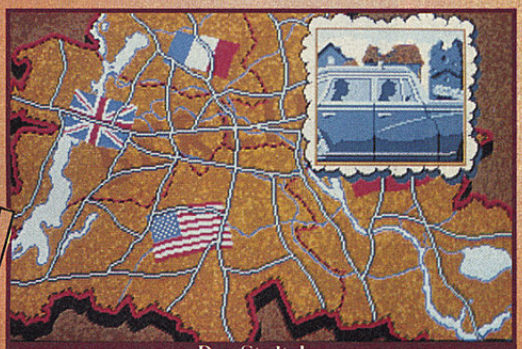
Geht so

Nicht unflott, was hier an Ideen verbraten wurde. Rein spielerisch sind einige Disziplinen aber zu schlicht ausgefallen. "Pick-up Artist" entpuppt sich als schnell schal werdendes Konversations-Glücksspiel und beim "Liar's Dice" will gegen den Computer keine rechte Freude aufkommen. Zum Glück sind die Geschicklichkeits-Tests "Air Hockey" und "Wet'n Wild" besser gelungen; am meisten Spaß macht das simple, aber witzige Bierglas-Schieben. Die Grafik ist bei allen Disziplinen gut. Im Wettkampf mit Freunden kann das Programm auch längerfristig reizen, doch Solo-Spielern droht rasch Langeweile.

East vs. West
BERLIN 1948

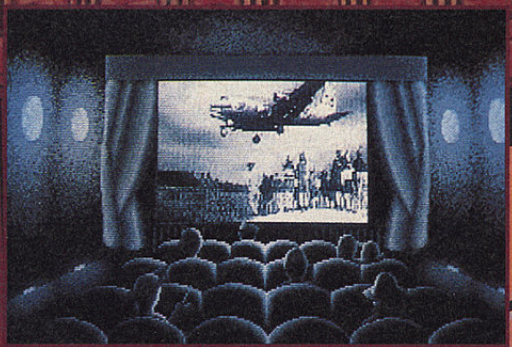
Erhältlich für:
- Amiga™
- Atari ST™
- PC 3.5"
- PC 5.¼"

Disks & Soundtrack



Der Stadtplan

Fällt Stalin die Atombombe in die Hände ?

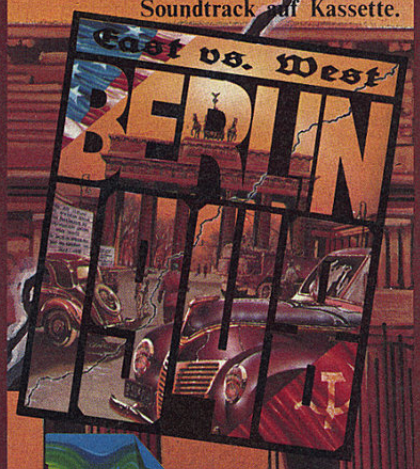


Eine komplette Wochenschau informiert Sie

ATOMBOMBE bedroht Berlin !

Der kalte Krieg zwischen Ost und West hat seinen ersten Höhepunkt erreicht, die Russen haben Berlin von der westlichen Welt abgeschnitten. Über die Luftbrücke kommen Lebensmittel, Kohle und... eine Atombombe. Agenten wollen diese der Sowjetunion zuspielen.

"East vs. West: Berlin 1948" ist ein packendes Spiel mit völlig neuem Konzept: In Echtzeit laufen Sie durch die Straßen , befragen Zeugen, verfolgen Verdächtige und sammeln Informationen. Komplex und historisch korrekt, dabei spannend wie ein Thriller. Mit einem 15-minütigen Computerfilm, mit Soundtrack auf Kassette.



Im Vertrieb von Rainbow Arts

Produziert von: TIME WARP

Omni-Play Basketball

C 64 (Amiga, MS-DOS)
49 bis 79 Mark (Diskette) ★ Sport Time/Mindscape

Grafik: 51	Sound: 21	Schwierigkeit: **mittel**
POWER-Wertung: **52**		
Korb-Parade mit reichhaltigem Statistik-Angebot		

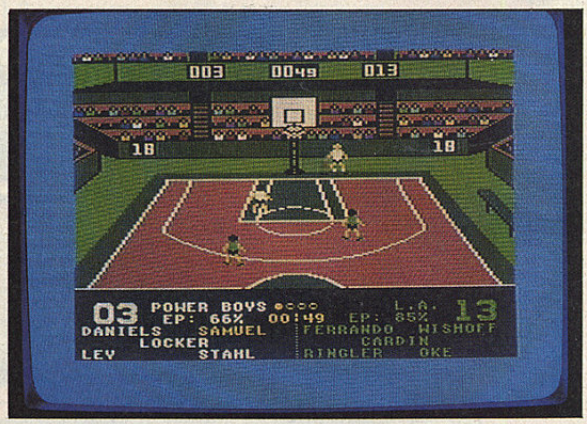
Das "Sport Time"-Team hat schon eine ganze Reihe von Sportspielen veröffentlicht, darunter auch der Bestseller "Superstar Ice Hockey". Als neue Sportart haben sich die Amerikaner Basketball ausgeguckt. "Omni-Play Basketball" ist zugleich der erste Titel einer frischen Sportspielserie. Zu allen "Omni-Play"-Titeln werden Zusatzdisketten angeboten, auf denen sich neue Spielmodi und Mannschaften befinden. Mit dem Hauptprogramm alleine kann man bereits Basketball mit Liga-Modus spielen. Wer aber z.B. in der "College League" eine Pokalmeisterschaft mit K.O.-System austragen oder in der "Fantasy League" eigene Mannschaften erfinden will, muß die jeweiligen Zusatzdisketten kaufen.

Ihr seid Trainer und Spieler zugleich für ein Basketball-Team, das in einer Liga mit fünf anderen Teams spielt. Um die Play-Off-Runden zu erreichen, muß man am letzten Spieltag Erster oder Zweiter in der Tabelle sein. Jeder Spieler hat individuelle Stärken und Schwächen; der Einkauf von neuen Spielern ist deshalb ebenso wichtig wie die Aufstellung während eines Matches. Durch einen kurzen Feuerknopfdruck werft Ihr einen Paß, ein langer Knopfdruck hat einen Wurf auf den Korb zur Folge. Zwei Moderatoren sorgen vor Spielbeginn und zur Halbzeit jeder Partie für eine kleine Show-Einlage. *hl*

Geht so

Omni-Play Basketball ist ein Fall für ausgesprochene Sportspiel-Fans. Liga-Modus und Statistiken sind ganz hübsch gemacht und die Steuerung ist recht gut, der Spielablauf für Nicht-Basketball-Fans auf Dauer aber recht ermüdend. Daran ist auch die technische Dürftigkeit der C 64-Version schuld; die Spieler-Sprites zuckeln recht gequält durch die Sporthalle.

Das "Omni-Play"-System hätten seine Erfinder lieber "Geld-aus-der-Nase-zieh"-System nennen sollen. Um z.B. das "College-Module" mit einem windigen Pokal-Spielmodus zu erwerben, darf man noch mal etwa 30 Mark extra ausgeben. Wie wär's, wenn die zuständigen Herren solche Extra-Features gleich ins Hauptprogramm packen würden?



Gleich gibt es einen Korb fürs Gäste-Team (C 64)

Interphase

Amiga (Atari ST, MS-DOS)
85 Mark (Diskette) ★ Imageworks

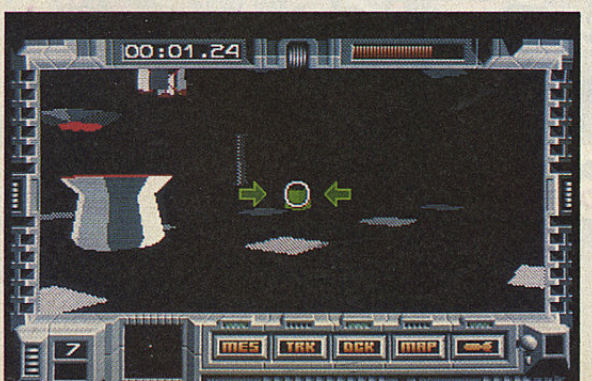
Grafik: 76	Sound: 62	Schwierigkeit: **mittel**
POWER-Wertung: **75**		
3D-Fliegerei mit Denksport gekreuzt: abstrakt, aber ansprechend		

In ferner Zunkunft unterhalten sich die Menschen nicht mehr mit Fernsehen oder Videospielen. Sie schalten sich einfach in lebensechte Simulationen ein, in denen sie richtig mitmischen können. Hergestellt werden diese Programme von professionellen Berufsträumern, die ihre Träume dann an eine Computergesellschaft verkaufen. In dem 3D-Strategie- und Denkspiel "Interphase" schlüpfen Sie in die Rolle von einem dieser Spezialisten. Er hat herausgefunden, daß eine Computerfirma mit seinem neuesten Traum die Menschheit versklaven will. Um das zu verhindern, müssen Sie in das Hauptgebäude der Firma eindringen und das Programm zerstören. Ihre Freundin wird in das Gebäude geschleust und Sie müssen sie von Ihrem Terminal aus sicher ans Ziel führen.

Sie müssen Wachdroiden austricksen, elektrische Bodenfelder deaktivieren, Kameras ausschalten und Türen öffen, um Ihre Gefährtin sicher durch das Gebiet zu bringen. Dazu stehen Ihnen einige hilfreiche Dinge zur Verfügung. Zum einen haben Sie einen bewaffneten Gleiter. Mit dem kann man durch die Gegend brausen, um mit dem eingebauten Laser Schalter zu betätigen, Türen aufzubrechen und Feinde zu beseitigen. Von jeder Etage gibt es eine Karte. Auf dieser sind alle wichtigen Daten der entsprechenden Stufe eingezeichnet. Mit dieser Karte können Sie navigieren, Ihren Standort oder den von Robotern, Kameras und Freundin überprüfen. *mh*

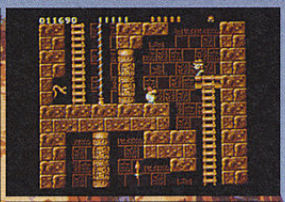
Gut!

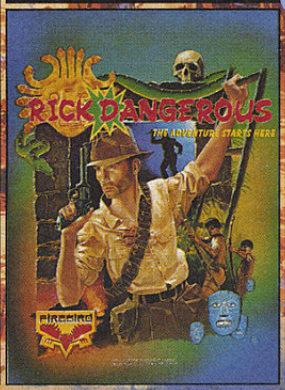
Auf den ersten Blick glaubte ich, einen neuen "Starglider"-Verschnitt vor mir zu haben. Aber dem ist nicht so. "Interphase" ist in erster Linie etwas für Freunde von Grübel-Spielen. Hier kommt es in der Hauptsache nicht auf den dicksten Laser an, sondern auf die richtige Strategie. Die sehr abstrakte 3D-Grafik ist schnell und paßt wunderbar zur High-Tech-Stimmung. Besonders gelungen finde ich die logischen Puzzles. Ein Beispiel: Zwei Kameras überwachen den Gang, in dem sich die Freundin befindet. Welche muß ich ausschalten, um die Wach-Roboter abzulenken? Hier sind die Karten recht hilfreich. Damit kann man sich in Ruhe einen Überblick verschaffen und das weitere Vorgehen planen.



◀ Diese grüne Tür ist im Weg: weg damit (Amiga)

DAS BESTE IN SACHEN ARCADE ACTION





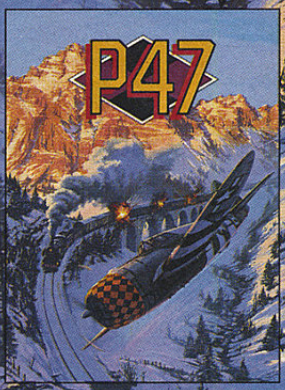
RICK DANGEROUS Ein außergewöhnlicher Forscher, das ist er: Rick Dangerous. Mit viel List, Todesmut und einem Lächeln auf den Lippen, versteht er es, auch den fiesesten Fallen auszuweichen und sich gefährlich-unbekannten Abenteuern zu stellen. Eines der wohl lustigsten und originelsten Plattformspiele seit Jahren!
"Rick Dangerous ist einfach brilliant und eine der interessantesten Kombinationen aus lustiger Grafik und trickreichem Spielverlauf, die ich seit Jahren gesehen habe!"

QUARTZ Sie brauchen ein schier übernatürliches Reaktionsvermögen – Quartz ist ein in jeder Hinsicht aufregendes und in 8 Richtungen scrollendes Shoot-'em-up, mit Raketen, die in alle Richtungen loszischen! Lassen Sie nur den Feuerknopf nicht los und behalten Sie ja einen klaren Kopf – sonst werden Sie die 22 selbstmörderischen Level nicht überstehen!

Probleme? Rushware-Hotline für alle MicroProse-Titel: 02101/637575 Mo. - Do: 15.00 - 19.00 Uhr

MR HELI Machen Sie Ihren Hubschrauber startbereit und steuern Sie Mr. Heli in ein Labyrinth voller Gefahren. Verdienen Sie Geld für Extra-Waffen, denn Mr. Heli's Feuerkraftreserven sind limitiert. Fliegen und ballern Sie sich den Weg zum bösen "Muddy" frei, und entlarven Sie ihn. Dazu brauchen Sie starke Nerven und viel Geschick!

Achtung! Von Oktober '89 bis März '90 große MicroProse-Aktion im Handel mit tollen Werbemitteln.



P47. Fliegen Sie mit Ihrer "P47 Thunderbolt" gefährlich-aufregende Missionen tief in gegnerischem Gebiet. Feuern Sie aus allen Rohren auf Flieger und wichtige Bodenstationen. In dieser tollen Konvertierung des Jaleco-Arcade-Klassikers können Sie nach Herzenslust ballern!

Vertrieb: Rushware Microhandelsges. mbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst, Tel.: 02101/607-0
Vertrieb Österreich: Karosoft, Darius • Schweiz: Thali AG

Ufo

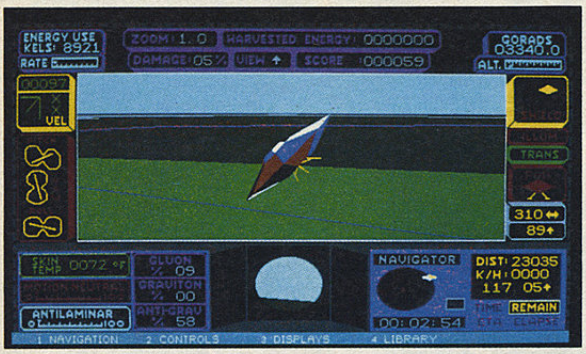
MS-DOS (Amiga, Atari ST)
ca. 100 Mark (Diskette) ★ Sublogic

Grafik: 42	Sound: 14	Schwierigkeit: schwer
POWER-Wertung: 48		

Kommt eine Untertasse geflogen...

Ist die F 16 zu lahm? Der Stealth Fighter zu geheim? Strike Eagle zu brav? Dann steigen Sie um auf die Technologie der Zukunft — fliegen Sie ein UFO. Es ist mit Anti-Schwerkraft ausgerüstet, wurde von der Software-Firma Sublogic programmiert und hat ein merkwürdig funktionierendes Haupttriebwerk an der Schiffs-Unterseite montiert. Kel, Anti-Laminar, Translucer, Gluon, Bewegungs-Neutralisierer, Graviton und Klaks (!) ersetzen gewohnte Maße wie Schubkraft, Höhe und Geschwindigkeit. Wenn Sie der tückischen Technologie und Terminologie Herr geworden sind, machen Sie sich an die Arbeit: Entweder zapfen Sie einem harmlosen amerikanischen Sportflugzeug Energie ab — oder Sie versuchen sich gleich am ganzen Kontinent. Man erscheint beispielsweise über Pentagon oder Capitol und hängt dort ein wenig brummend rum. Das erschreckt die Bevölkerung derart, daß sie panisch flieht und Sie die Stadt in Ruhe anzapfen können. Wenn Sie zu lange herumbummeln, greifen die unerschrockenen Jungs der Air Force ein. Dann hilft nur Flucht und Tarnung: Sie haben alles, nur keine Kanone.

Um das außerirdische Raumschiff fliegen zu dürfen, brauchen Sie äußerst irdische 512 KByte sowie eine Grafikkarte in Ihrem PC. Sie können alle Sublogic-Scenery-Disks dieser Galaxis laden. *al*



Erschrecken Sie die kalifornische Bevölkerung: UFO in Sicht! (MS-DOS/VGA)

Geht so

"Hä?", ist das erste Wort, das der frischgebackene UFO-Besitzer von sich gibt, sobald er die Instrumente sieht. Nach dem mehrteiligen Abenteuer "Wie bewege ich das Ding von der Stelle?" folgt die Frage "Was soll ich hier eigentlich?". Die Idee von UFO ist schön, aber wo bleibt das Spiel? Alles, was ich entdecken kann, ist ein aufgemotzter Flugsimulator III. Sobald man sich durch die Funktion von Kels, Klaks & Co. gearbeitet hat, kommt milde Langeweile auf: Es ist zu wenig los im All. Stellen Sie sich vor, die UFOs kommen und keiner will's wissen...

Der Spielkomfort und die vielen Menüs verwirren den Spieler, außerdem wird's auf einem XT zu langsam. Wer allerdings "Flight III"-Fan und AT-Besitzer ist, darf sich freuen: Endlich in die Stratosphäre aufsteigen dürfen, das macht dem ehemaligen Cessna-Piloten Spaß.

ANTI-BUSINESS-PROGRAMME!

DIE HITS FÜR IHREN COMPUTER

..Populus Amiga 69.90 ATARI ST 69.90.....POPULUS Data Disk AMIGA 29.90 ATARI ST 29.90.....Triad II AMIGA 69.90 ATARI ST 69.90.....Zack Mc Krack in C-64 D 49.90 AMIGA 69.90 ATARI ST 69.90.....Kick Off C-64 D 29.90 AMIGA 59.90.....Xenon 2 Megablast AMIGA D 69.90 ATARI ST 69.90.....Oil Imperium C-64 D 39.90 AMIGA 59.90 ATARI ST 59.90.....Football Manager 2 C-64 C 29.90 D 39.90....Starray C-64 C 35.90 D 45.90 AMIGA 69.90 ATARI ST 49.90 PC 69.90.....Testdrive 2 C-64 D 49.90 AMIGA 79.90.....Fugger C-64 C 29.90 D 39.90 AMIGA 59.90 ATARI ST 59.90.....Course o. the Azure Bonds C-64 D 59.90.....Rodeo Games C-64 C 29.90 D 39.90 ATARI ST 59.90..... Hills Far C-64 D 59.90..... Battles of Napoleon C-64 D 69.90 ..... Battletech C-64 D 59.90 PC 89.90.....Panzer Strike C-64D 59.90..... Bard's Tale 3 C-64 D 49.90 ..... The Story so far Vol3. ATARI ST 59.90 AMIGA D 59.90 ..... The Story so far Vol4 C-64 C 39.90 D 49.90 CPCC 39.90 D 49.90.....Roger Rabbit C-64 D 19.90.....RVF Honda Amiga 69.90

Die absoluten Wahnsinnspreise für Ihren Schneider CPC

Tetris C 9.95	D 17.95
Supersprint	D 17.95
Stainless Steel	D 17.95
Shaolin's Road	D 17.95
Ping-Pong	D 17.95
Movie	D 17.95
Intern. Karate	D 17.95
TT-Racer	C 9.95
Fighter Pilot	C 9.95
Combat Lynx	C 9.95

SOFORT-BESTELLUNG PER TELEFON: 09 11/28 82 86

C-64 SUPERHITS

Rimmrunner	D 14.95	Calif. Games	D 14.95
Cauldron 2	D 14.95	Fish	D 14.95
Troll	D 14.95	Corruption	D 14.95
Jinxter	D 14.95	Roger Rabbit	D 19.90
Morpheus	D 14.95	ULTIMA 3	D 19.90

Je zwei DISKETTEN für Ihren C-64 aus diesem Kästchen nur 29.90

Allen Syndrome, Adv. Tact. Fighter, Discovery, Garfield, Plasmairon, Sokoban, Hercules & Gods Heros, Space Warrior & Neverw, Raid 2000, Super Sprint (HIT!), Ninja Hamster, Power Struggle, Dark Castle, BC's Quest & Zip, Wolfman, Zig Zag, Stratton 64, Life Force, Jet Boys, Solo Flight, Madness, Nuklear Embargo, Fight Night & Ozmion, Thundercross, Andy Capp, Timefighter, I Alien, Vengeance, Ogre, Mission Elevator

WIR LIEFERN AUSSCHLIESSLICH ORIGINAL-PROGRAMME DER HERSTELLER – ZU NIEDRIGEN PREISEN!

Der Flight-Simulator-Action Hit für C-64-Cass.: RED ARROWS Spitzenprogramm zu einem heißen Preis: 9,90

WIR HABEN IHN ::: Commodore Music Maker 128
Für jeden Musikfan mit einem 128er geeignet. Richtige Klaviatur-Auflage mit Synthi-Tasten. Natürlich mit Diskette und ausführlicher Anleitung. Endlich können Sie wie auf einem richtigen Synthi spielen. Hitverdächtiger Preis bei uns nur ..... DM 29.90

COMMODORE MUSIC MAKER
Music-Keyboard für den C 64 (sorry, nur »alte« 64er) mit Musik-Software auf Cassette; Synthi-Effekte einstellbar; Sequencer, Poly-Play u. v. m. natürlich mit User-Guide & Songbook bei uns jetzt nur DM 19,90

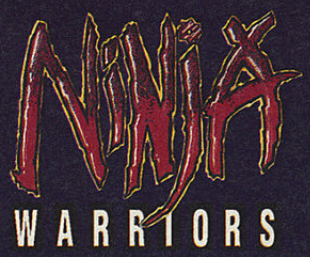
COMMODORE SOUND-STUDIO
Diese Super-Software auf Cassette macht aus Ihrem 64er einen programmierbaren Synthi oder ein 3-Track- oder 6-Track-Sound-Studio; natürlich mit On-Screen-Controls, 60 fertigen Sounds und alles MIDI-kompatibel!!! Und das Ganze für läppische DM 14,90

Alle Preise sind unsere Ladenpreise. Bei Versand berechnen wir anteilige Selbstkosten: bei Vorkasse mit Scheck: DM 2,50, bei Versand per Nachnahme DM 5,90 je Sendung.

BESTELLUNG + INFO ANFORDERUNG
☐ Hiermit bestelle ich für den Computer _____ nachstehende Programme per ☐ Nachnahme (+ Kosten 5,90) ☐ Vorkasse und Scheck (+ Kosten 2,50)
☐ Ich möchte ein kostenloses Gesamtinfo über Software für meinen Computer.
Bitte Anschrift nicht vergessen _____ Unterschrift
1 POP
T.S. Datensysteme · Denisstraße 45 · 8500 Nürnberg 80

T.S. Datensysteme
DENISSTRASSE 45 · 8500 NÜRNBERG 80 · TELEFON 09 11/28 82 86

WIR KRIEGEN DICH



Die schwarze Macht ist überall

Action total
Die absolute Automaten-Umsetzung

NINJA WARRIORS
Orig. Spielhallenumsetzung
erhältlich für Atari ST, Amiga, C64 Disk./Cass.
Licensed from © TAITO CORP., 1988
© 1989, The Sales Curve Ltd.
Programmed by Random Access
Export outside Europe and Australia prohibited.

Virgin Games GmbH, Hamburg
im Vertrieb von:
RUSHWARE
Microhandelsgesellschaft mbH
Bruchweg 128–132
4044 Kaarst 2
Tel. 0 21 01/6 07-0

POWER-GAMES

ACTION ★ SPANNUNG ★ ABENTEUER

Operation Ushkurat
Sie sind mit einem Raumschiff unterwegs zu Friedensverhandlungen. Bei einer Reparatur müssen Sie zusehen, wie die gesamte Mannschaft entführt wird...
Bestell-Nr. 38765
DM 49,–*
(sFr 45,–*/öS 490,–*)

Dungeon
Dungeon ist eine Variante des legendären Spieleklassikers PacMan. Die Spielfigur, vier stehen zur Auswahl, bewegt sich durch ein Labyrinth. Eingebaute Türen und Teleporter sowie diverse Hilfsmittel helfen Ihnen, den Geistern und Monstern aus dem Weg zu gehen oder sie zu zerstören!
Bestell-Nr. 38760
DM 49,–*
(sFr 35,–*/öS 390,–*)

Operation Feuersturm
Sie sind Mister James Bond und haben 48 Stunden Zeit, eine gestohlene Atombombe zu finden – falls Sie es nicht schaffen, wird sie abgefeuert.
Bestell-Nr. 38739
DM 49,–*
(sFr 45,–*/öS 490,–*)

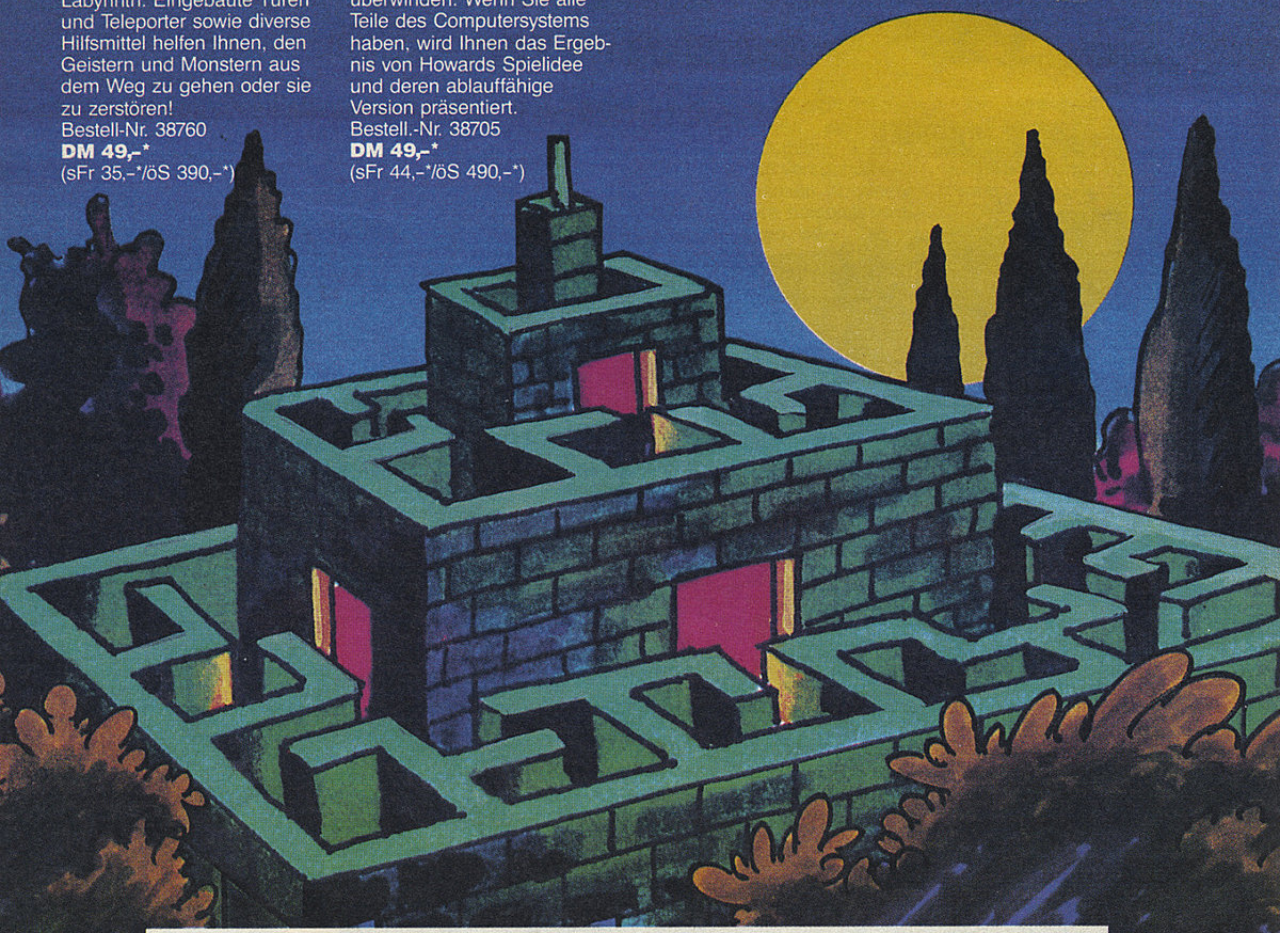
Howard the Coder
Howard hat eine Spielidee. Leider stiehlt man seinen Computer, und er sucht sich in einer Lagerhalle neue Hardware zusammen. Dabei muß er Hindernisse überwinden. Wenn Sie alle Teile des Computersystems haben, wird Ihnen das Ergebnis von Howards Spielidee und deren ablauffähige Version präsentiert.
Bestell.-Nr. 38705
DM 49,–*
(sFr 44,–*/öS 490,–*)

Mit Jeans und Hellebarde
Sie reparieren den Schuppen eines Freundes. Die Decke stürzt herab und macht Sie kampfunfähig. Als Sie zu sich kommen entdecken Sie am Boden ein altes Buch mit merkwürdigen Buchstabenkombinationen. Das Buch gleitet Ihnen aus den Händen. Sie wissen noch nicht, daß Sie Ihre Welt bereits verlassen haben...
Bestell-Nr. 38718
DM 49,–*
(sFr 45,–*/öS 490,–*)

Nippon – das ultimative Rollenspiel für C64/C128
Toshiro begann, die zufällig entdeckten Schriftrollen zu lesen. Sie sahen abgegriffen und uralt aus... Vor Ihnen liegt ein Abenteuer, wie Sie es bisher nicht gekannt haben.
Bestell-Nr. 38729
DM 49,–*
(sFr 44,–*/öS 490,–*)

* Unverbindliche Preisempfehlung.

POWER-GAMES erhalten Sie im guten Fachhandel



2399906

Bitte schicken Sie mir ausführliche Informationen über POWER-GAMES

Name _____

Straße _____

PLZ/Ort _____

Bitte ausschneiden und schicken an: PP 1
Markt&Technik Verlag AG, Buchverlag, Frau Brosien, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar

POWER TIPS

Erste Hilfe in den Power-Tips: Karten gegen fiese Fallen und viele Tips für Verzweifelte

Bunt gemischt, die Weihnachtsausgabe der Power-Tips: Damit Euch die End-Level-Gegner von "Xenon II — Megablast" nicht den letzten Nerv rauben, hat Simon Sucharowski Strategien aufgezeichnet. Für alle, die beim Rollenspiel "Bloodwych" verzweifelt herumirren, haben zwei Hamburger Karten und Tips parat. Den meisten Platz belegt die Lösung zum Adventurespiel des Jahres "Indiana Jones and the last Crusade".

Außerdem gibt's wieder eine "gut durchgemischte" POKE-Ecke. Wir suchen immer gute Cheats; wer einen guten Tip hat: her damit. Bitte schreibt uns eine Karte oder einen Brief; am Telefon können wir leider keine Tips entgegennehmen.

Verlag Markt & Technik
Redaktion Power Play
Hans-Pinsel-Straße 2
8013 Haar bei München

Xenon 2 – Megablast

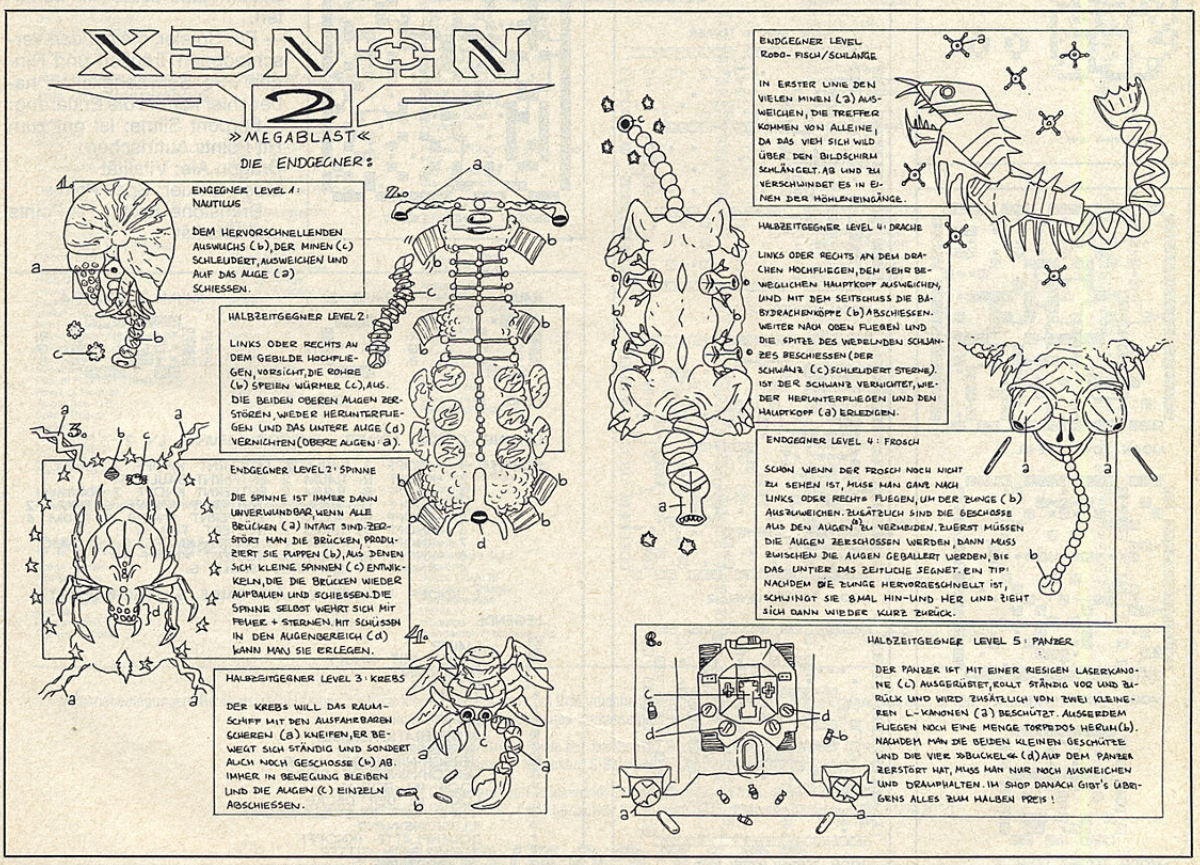
Von Simon Sucharowski aus Berlin stammen die Tips, wie Ihr die Obermonster von "Xenon 2 - Megablast" knackt. Allgemein gilt: Ein Obergegner ist erst dann getroffen, wenn er weiß aufleuchtet. Eine Berührung mit einem animierten Monster hat einen enormen Energieverlust zur Folge. Den allerletzten Gegner hat Simon weggelassen: "Damit der geneigte Megablaster auch selbst noch was zu tun hat." *al*

Bloodwych

Ulf Schierhorn und Jonas Hülf aus Hamburg haben sich in etlichen Nachtschichten durch die Labyrinthe von "Bloodwych" gearbeitet. Hier sind Ihre Tips für alle, die an kniffligen Stellen festhängen. Die sehr detaillierten Karten der einzelnen Levels stammen von Günter Puschmann aus Lemgo.

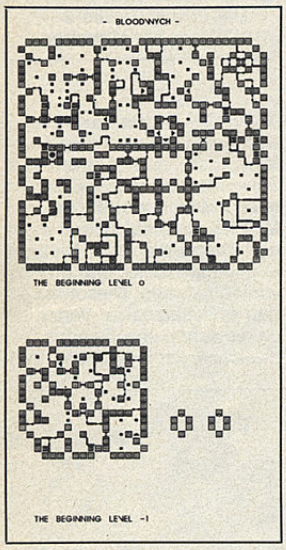
— Für alle, die sich nicht entscheiden können, welcher der schmucken Kämpfer in die Party soll, gibt's erstmal eine famose Liste aller Attribute.

— Als besonders gute Party-Kombination hatten die Kämpfer Ulrich und Edward als Schwertschwinger, Zothen oder Murlock als Magier und Mr. Flay als Dieb, in ihrer eigenen Truppe. Wer einen Dieb mit aufnimmt, sollte mit Mr.Flay vorlieb nehmen. Dieser hat einen unschätzbaren Vorteil — da er schon ein Gerippe ist, braucht er keine Nahrung. Wer



Alle Obermonster auf einen Blick: "Wegputzen" mit Taktik

Name	ST	AG	IN	CH	HP	VI	SP	Klasse
Bloddwyn	35	17	13	13	35	31	6	Kämpfer (Pik)
Astroth	34	21	15	15	37	26	7	-"-
Sir Edward	33	26	14	13	32	28	7	-"-
Ulrich	36	23	16	11	35	28	8	-"-
Murlock	19	23	38	14	18	26	23	Magier (Kreuz)
Zothen	19	22	35	20	16	23	21	-"-
Mergim	16	24	36	17	17	25	22	-"-
Zastaph	18	23	31	19	17	25	19	-"-
Eleanor	24	19	19	35	24	24	9	Abenteurer Herz
Baldrick	24	20	18	39	25	25	9	-"-
Sethra	23	18	21	36	24	23	10	-"-
Hengist	25	20	23	35	26	27	4	-"-
Rosanne	16	32	14	18	24	19	7	Dieb (Karo)
Elfric	16	31	19	18	23	22	9	-"-
Mr.Flay	13	32	20	11	20	18	10	-"-
Thai Chang	18	36	16	15	22	25	8	-"-

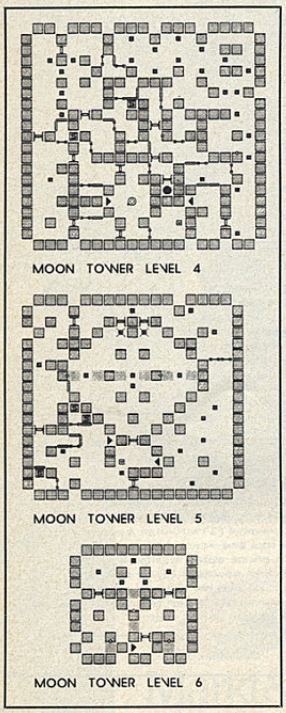


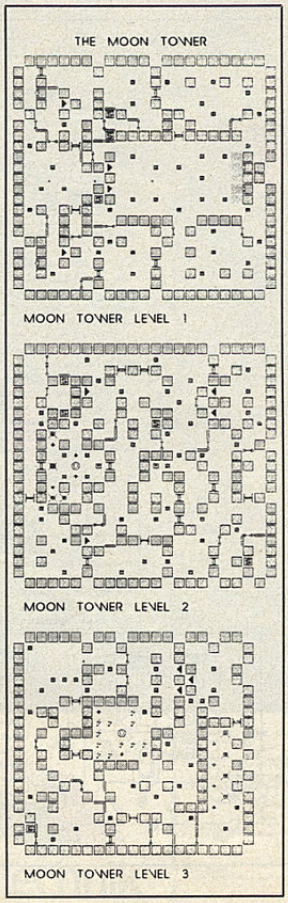
am Anfang zu wenig Geld, Gegenstände oder Nahrung hat, nimmt erstmal nur drei Charaktere in die Party. Alle anderen könnt Ihr dann kurz in die Truppe aufnehmen, ausplündern und mit "Dismiss" geschickt wieder loswerden. Wenn die Party dann ordentlich ausgerüstet ist, dürft Ihr den letzten Wunschcharakter holen.

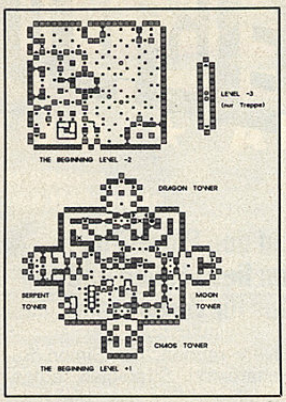
— Später könnt Ihr gefundene Waffen und Rüstungen an Laden-Besitzer, Monster oder sogar von Euch erschaffene Illusionen verkaufen. Höhere Preise erzielt Ihr, indem Ihr den Käufer belabert (Praise). Alle anderen Gegenstände wie Schlüssel, Ringe, Tränke oder Zauberstäbe solltet Ihr behalten.

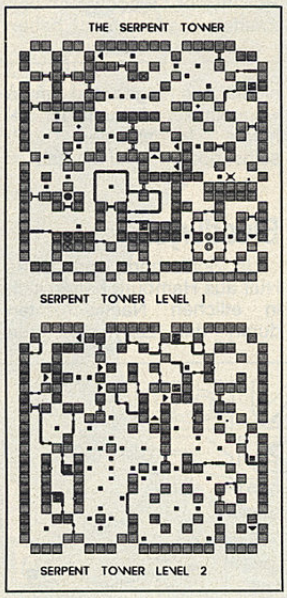
— Für Spieler, die mit den verschiedenen Tränken und Ringen ihre Schwierigkeiten haben: hier kommt die Erklärung:

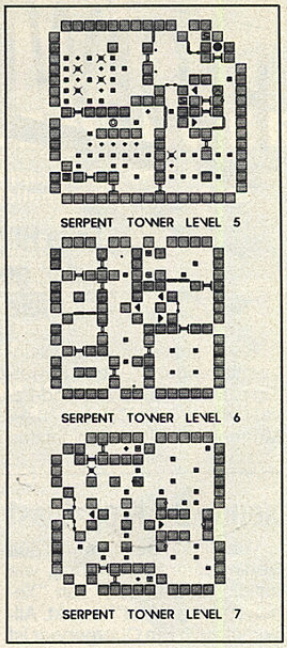
Serpent Slime: Ist gut zum Hit-Points Auffrischen
Dragon Ale: Vitalität
Moon Elexier: Spell Points
Brimstone Broth: Hit-Points und Vitalität

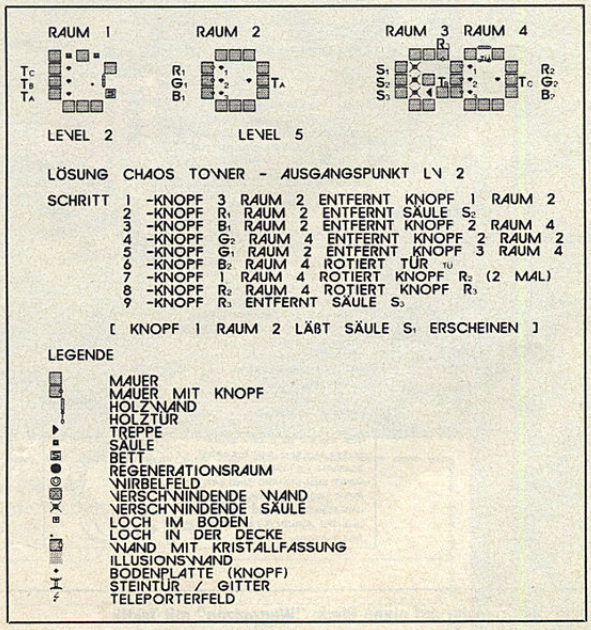












Computershop und Gamesworld München/Nürnberg

Versand oder im Laden erhältlich.

ALLE REDEN DAVON: PC ENGINE die Super-Spielkonsole aus Japan.

Jetzt anschlußfertig an jeden Fernseher.
PC Engine RGB + 1 Spiel 449,-
PC Engine PAL + 1 Spiel 499,-

Neu: RGB-Colour Booster	79,-	
Joyboard	199,-	
CD-ROM	900,-	
Altered Beast	139,-	
Fighting Street	139,-	
Wonderboy Monsterlair	139,-	***
Varis II	139,-	
5-Player-Adapter	59,-	
Hori Commander Joypad	59,-	
Altered Beast	119,-	
Bloody Wolf	119,-	**
Break In	99,-	
Chan & Chan	69,-	
Cybercross	119,-	**
Digital Champ	119,-	
Doraemon	99,-	**
Dungeon Explorer	119,-	***
Double Dungeon	119,-	
Final Lap Twin	109,-	***
Gunhed	109,-	***
Moto Roader	119,-	***
Nectaris	119,-	**
Ninja Warriors	119,-	**
Ordyne	119,-	**
P-47	109,-	*
R-Type I	89,-	***
R-Type II	99,-	***
Rock On	119,-	*
Son Son II	119,-	***
Side Arms	109,-	**
Takeda Shingen	119,-	
Tatsunoku Fighter	119,-	**
Tiger Heli	119,-	***
Wrestling	109,-	*
World Court Tennis	99,-	***

SEGA MEGA DRIVE Anschluß an RGB-Monitor bzw. RGB-Fernseher
Neu: Jetzt auch PAL-Version. Anschluß an jeden Fernseher

Konsole + 1 Spiel	449,-	
Alex Kid in Miracle World	139,-	
Altered Beast	139,-	
Baseball	139,-	
Ghouls and Ghosts	139,-	***
North Ken	139,-	
Rambo II	139,-	***
Space Harrier II	139,-	
Super Hang On	139,-	**
Super Masters Golf	139,-	
Super Thunderblade	139,-	
Thunder Force II	139,-	**
World Cup Soccer	139,-	**

Ankündigungen für Dezember/Januar bei Anzeigenschluß

AMOS	Amiga
Bomber	IBM/Atari ST/Amiga
Black Tiger	Atari ST/Amiga
Chaos Strikes Back	Atari ST/Amiga
Corvette 89,-	IBM/Amiga/Atari ST
Damocles	Atari ST/Amiga
Dragons of Flame	IBM/Amiga/Atari ST/C 64
Dragon Wars	C 64
Drakkhen	Atari ST/Amiga/IBM
F-19 Stealth Fighter	Amiga
F-29 Retaliator	Atari ST/C 64
Future Wars: Time Traveller	Atari ST/Amiga
Ghouls & Ghosts	Atari ST/Amiga/C 64
Great Courts	Amiga/Atari ST/IBM
Hard Drivin	Atari ST/Amiga
Heavy Metal	Atari ST/Amiga/C 64
Hound of the Shadow	Amiga
Interphase	Atari ST/Amiga
Iron Lord	Atari ST/Amiga
It Came From the Desert 89,-	Amiga
Kaiser 109,-	Amiga
Maniac Mansion 79,-	ST/Amiga
Midwinter	Atari ST/Amiga
Pool of Radiance (November)	Atari ST/Amiga
Rings of Medusa	Atari ST/Amiga
Space Ace 119,-	Amiga/ST
Space Rogue	IBM
Starlord	Atari ST/Amiga
Their Finest Hour	IBM/Atari ST/Amiga
Tower of Babel	Atari ST/Amiga
Turbo Out Run	Atari ST/Amiga/C 64
Univ. Milit. Sim. II	IBM/Atari ST/Amiga

ANMERKUNG:
Alle nachfolgend aufgeführten Spiele sind bereits erhältlich!

C 64 Disc – Neuheiten

Action Fighter	45,-	
Altered Beast	45,-	
Batman the Movie	49,-	
Börsenfieber	49,-	
Bushido	45,-	
Dragon Spirit	45,-	
Fighting Soccer	45,-	
Indiana Jones (Action)	45,-	
Laser Squad	49,-	
Licence to Kill	49,-	
New Zealand Story	45,-	*
Powerdrift	49,-	
Powerplay Classics	49,-	
Rodeo Games	45,-	
Shinobi	45,-	*
Storm Across Europe	69,-	
Strider	45,-	*
Stunt Car Racer	49,-	
Wonderboy in Monsterland	45,-	

C 64 Disc – Bestseller Classics

Bards Tale III	59,-	**
Battle Chess	49,-	
Football Manager II + Kit	49,-	
Curse of the Azure Bonds	75,-	***
Em Hughes Int. Soccer	45,-	***
Grand Prix Circuit	49,-	***
Hostages	49,-	
Oil Imperium	45,-	
Project Firestart	49,-	**
Pool of Radiance	69,-	***
Silkworm	45,-	
Star Trek	49,-	
Steel Thunder	49,-	*
Ultima V	69,-	***
Wasteland	49,-	**

C 64 Disc

Gunship	49,-	**
Microprose Soccer	49,-	**
Pirates	49,-	**
Red Storm Rising	49,-	
Silent Service	49,-	*
Stealth Fighter	49,-	*
Bards Tale I	29,-	
Hills Far	49,-	*
Battles of Napoleon	69,-	
Over Ron	69,-	
Panzer Strike	69,-	

Hintbooks:

Bards Tale I/II/III je	29,-	
Ultima V	39,-	
Zak McKracken	19,-	
Curse of the Azure Bonds	29,-	

Atari ST Bestseller-Classics

Battle Chess	69,-	**
Bloodwych	75,-	***
Dungeon Master	69,-	***
F-16 Falcon	75,-	***
F-16 Falcon Mission Disc	59,-	***
F-16 Combat Pilot	75,-	**
Footballmanager II + Kit	59,-	
Great Courts	69,-	*
Indiana Jones Adv.	69,-	***
North & South	69,-	***
Pirates	75,-	**
Populous	69,-	***
Populous Data Disc prom. Land	39,-	***
RVF	75,-	***
Rick Dangerous	69,-	***
Star Command	79,-	***
Strider	59,-	*
Stunt Car Racer	75,-	**
Triad II	75,-	***
TV Sports Football	75,-	***

Atari ST

Action Fighter	50,-	
Asterix II	69,-	
Balance of Power 1990 1 MB	69,-	**
Bards Tale I	39,-	
Blood Money	69,-	*
California Games	59,-	*
Chambers of Shaolin	59,-	**
Conflict Europe	69,-	
Continental Circus	59,-	**
Dogs of War	59,-	
Dragon Spirit	59,-	
Ferrari Formula One	69,-	*
Hills Far	69,-	*
Kaiser	99,-	
Knightforce	69,-	
Laser Squad	59,-	**
Manhunter San Francisco	89,-	*
New Zealand Story	59,-	*
Oil Imperium	59,-	
Powerdrift	69,-	**
Red Lightning	79,-	
Red Storm Rising	75,-	
Quartz	69,-	
Shinobi	59,-	
Shuffleboard Cafe	59,-	*
Silkworm	59,-	
Space Quest III	89,-	**
Star Wars Trilogie	59,-	**
Summeredition	69,-	*
Ultima IV	69,-	
Waterloo	75,-	
Wonderboy in Monsterland	59,-	*

IBM

688 Attack Sub	89,-	***
Asterix II	79,-	
Balance of Power 1990	79,-	
Carrier Command	69,-	***
Corvette	89,-	*
Curse of the Azure Bonds	79,-	***
Cycles	75,-	**
Don't go alone	75,-	
Flight Simulator IV	149,-	***
Hawaiian Odyseey	49,-	
Heroes Quest	99,-	**
Indiana Jones Adv.	79,-	***
Jet Fighter	119,-	*
Leisuresuit Larry III	99,-	***
M1 Tank Platoon	99,-	***
Manhole	109,-	
Microprose Soccer	75,-	**
Menace	69,-	
Muscle Cars (TD II)	39,-	
Neuromancer	79,-	
Never Mind	69,-	
Oekolopoly	149,-	**
Oil Imperium	59,-	
Police Quest II	79,-	**
Starglider II	99,-	***
Steelthunder	69,-	**
Strike Eagle II	99,-	
Third Courier	75,-	
U.F.O.	99,-	
Waterloo	75,-	
Sierra Lösungsbücher	je 19,-	

Amiga Bestseller-Classics

Beach Volley	69,-	*
Bloodwych	75,-	***
Dungeon Master 1 MB	79,-	***
F-16 Falcon	79,-	***
F-16 Mission Disc	59,-	***
F-16 Combat Pilot	69,-	**
Fire Brigade 1 MB	89,-	***
Footballmanager II + Kit	59,-	
Grand Prix Circuit	79,-	**
Great Courts	69,-	**
Indiana Jones Adv.	69,-	***
Kick Off	49,-	***
Lords of the Rising Sun	89,-	***
North & South	69,-	***
Populous	69,-	***
Populous Data Disc prom. Land	29,-	***
Rick Dangerous	69,-	***
RVF	75,-	***
Shadow of the Beast	99,-	**
Silkworm	59,-	***
Sim City 1 MB	89,-	***
Space Ace	119,-	***
Star Command	79,-	***
Strider	69,-	**
Stunt Car Racer	75,-	**
Swords of Twilight	69,-	**
TV Sports Football	89,-	***
Testdrive II	79,-	**
Triad II	75,-	***
Xenon II Megablast	75,-	***

Amiga

Asterix II	69,-	
Bangkok Knights	69,-	
Balance of Power 1990	79,-	**
Batman the Movie	69,-	*
Bundesligamanager	59,-	*
Chambers of Shaolin	69,-	**
Conflict Europe	69,-	
Continental Circus	59,-	**
Day of the Pharaoh	69,-	
Dogs of War	59,-	
Dragon Spirit	59,-	
Emperor of the Mines	69,-	
Fighting Soccer	69,-	
Fugger	59,-	
Gunship	79,-	**
Hills Far	69,-	*
Keef the Thief	69,-	*
King Arthur	69,-	
Kingdom of England	69,-	
Laser Sqad	59,-	**
Microprose Soccer	75,-	**
Never Mind	59,-	
Oil Imperium	59,-	
Omniplay Basketball	69,-	**
Powerdrift	69,-	**
Quartz	69,-	
Rock'n Roll	69,-	*
Red Lightning	79,-	
Shinobi	59,-	
Shuffleboard Cafe	59,-	*
Space Quest III 1 MB	89,-	***
Stadt der Loewen	99,-	
Stellar Crusade	99,-	
Summeredition	69,-	*
Waterloo	75,-	
Wayne Gretzky Icehockey	69,-	**

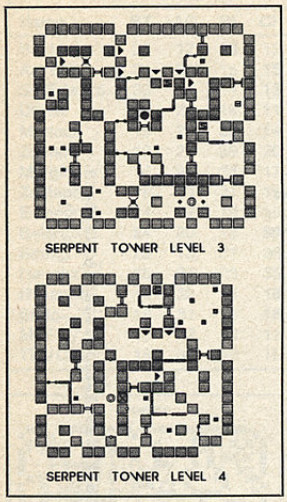
Anmerkung: Die so gekennzeichneten Spiele gefallen unseren Mitarbeitern besonders gut: 1-3 Sterne.

Versandbedingungen: Bei Preislistenabfragen bitte frankierten und adressierten Briefumschlag beilegen. Versand per NN oder Vorkasse plus 8,- DM Versandkosten (Inland). Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse plus 12,– DM Versandkosten.

Wir sind auch in Nürnberg. Große Filiale am Jakobsplatz 2. U-Bahnhaltestelle Weißer Turm.
Versandzentrale + Laden in München, S-Bahnhaltestelle Donnersbergerbrücke.

Versandanschrift: Computershop/Gamesworld, Landsberger Straße 135, 8000 München 2
Telefon München + Versand: 089/5022463, Fax 089/5026767 Telefon Nürnberg (kein Versand): 0911/203028

089/5022463



— Die einzelnen Ringe verhelfen Euren Magiern zu besonders Spell-Points sparenden Zaubersprüchen. Je nach Farbe des Ringes könnt Ihr in der entsprechenden Farbgruppe quasi umsonst zaubern. Leider funktioniert das nur ein paarmal. Jetzt könnt Ihr mit dem "Recharge"-Zauber die Ringe wieder aufladen. Dazu müßt Ihr aber den Ring in der Hand halten. Wer noch mehr Tips hat, schreibt bitte an die Power-Tips. Die Karten zu den restlichen Levels werden wir in einer der nächsten Ausgaben drukken. *mh*

Microprose Soccer

"Mit welcher Taktik spielt man am besten gegen welche Mannschaft?", fragte sich Karsten Goebel aus Kassel, setzte sich an seinen C 64 und bastelte eine Liste für die Power Tips zusammen:

Algerien: Vom Strafraum aus angedreht ins Tor bolzen
Argentinien: Von allen günstigen Positionen aus schießen
Australien: Dribbeln und Flanken
Brasilien: Weites Flankenspiel über die Flügel
Chile: Geradeaus über die Flügel laufen
Dänemark: Weites Spiel über beide Flügel
Deutschland: Weites Flankenspiel
England: Dribbeln und Flanken
Frankreich: Weites Spiel über den Flügel
Holland: Weites Flanken
Irland: Kleine Dribblings mit viel Abspiel
Italien: Flanken über die Flügel
Kamerun: Vom Strafraum aus angedreht schießen
Kanada: Flanken und Dribbeln
Mexiko: Im Strafraum Bananenflanken
Neuseeland: Vom Strafraum aus angedreht
Nordirland: Flanken und Dribbeln
Oman: Geradeaus durch, dabei viel dribbeln
Österreich: Kurze Dribblings verwirren den Gegner
Polen: Weites Flankenspiel
Sowjetunion: Viele lange Dribblings über die Flanken
Spanien: Dribbeln
Ungarn: Flanken über den Flügel
USA: Flanken und Dribbeln
Wales: Knallhart geradeaus durch *al*

Curse of the Azure Bonds

Hier eine Handvoll Einsteiger-Tips zum neuen AD&D-Drama "Curse of the Azure Bonds":

Prinzessin auf der Flucht

Die erste Mission ist selbst mit neuen Charakteren leicht zu schaffen. Wandert ein bißchen in der Stadt umher und besucht vor allem das Tor im Norden. Nachdem die Kutsche vorbeigedonnert ist, solltet Ihr Euch festnehmen lassen. Der Kerker-Aufenthalt ist nur von kurzer Dauer: Ein Besucher befreit Eure Party und führt Euch in ein Dungeon. Von hier aus kommt man in die Sewers, an deren südlichem Ende die Prinzessin auf ihre Befreiung wartet. Bei fast allen Monsterangriffen gilt die Devise "Erst hauen, dann fragen". Wenn Ihr einmal die Möglichkeit habt, Euch mit schleimigen Gruseltieren zu unterhalten, solltet Ihr sie auch nutzen. Der große Endkampf mit den Fire Knives sollte kein großes Problem sein. Wenn doch, dann polt zu Beginn des Gefechts möglichst viele Gegner mit "Charme Person" um. Schwupp — schon ist die erste Mission geschafft.

Auf Wanderschaft

Pilgert ein wenig von Stadt zu Stadt. Die gelegentlich angreifenden Gegner sind nicht allzu schwer. Außerdem könnt Ihr nach jeder Etappe gemütlich campen und Kräfte regenieren. In Zhentil Keep gibt es einen Magie-Supermarkt. Besucht auf jeden Fall die Standing Stones; dort gibt Euch jemand einen Hinweis.

Die Sachen mit den Drachen

Der Weg nach Hap wird von drei grimmigen "Black Dragons" blockiert. Folgende Kampftaktik hat sich hier bewährt: Noch bevor die Drachen Eure Party erreicht haben, solltet Ihr ein paar "Stinking Clouds" um Eure Charaktere herumzaubern. Die Drachen tappen in diese Gasfallen und beginnen mit etwas Glück gleich kräftig zu husten. Jetzt genügt ein sanfter Hieb, um die die paralysierten Bestien ins Drachen-Jenseits zu befördern. *hl*

Indiana Jones and the Last Crusade — The Grafic Adventure

Flott, flott: Kaum ist das Spiel erschienen, schon trudeln die Lösungen bei der *POWER PLAY*-Redaktion ein. Tobias Reimer aus Ulm-Gögglingen war der erste, der uns die komplette Lösung schickte. Von Markus Schreier aus Albstadt stammen die Karten zu den Labyrinthen.

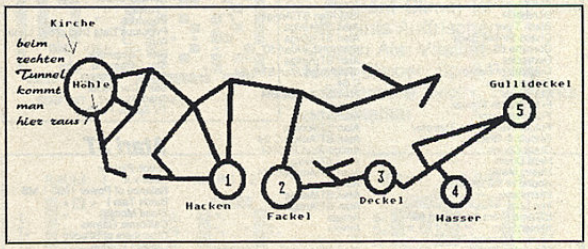
Das Besondere an diesem Adventure ist, daß jedes Rätsel mehrere Löungen hat. Wer einfach draufhaut, bekommt wenig Punkte; wer besonders geschickt vorgeht, kassiert viele. Wenn Ihr noch die eine oder andere Verbesserung zu der Lösung gefunden habt, schickt sie bitte an die Power-Tips.

Die Tücken der Uni

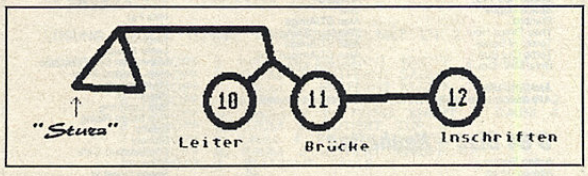
— Zuerst kann man trainieren, wobei es keine sonderliche Rolle spielt, ob man gewinnt oder verliert. Ein Kämpfchen in Ehren bringt allerdings einige Erfahrung im Umgang mit den Fäusten.

— Nachdem man die Studenten beruhigt und sich glücklich ins Arbeitszimmer verzogen hat, schafft man auf dem Schreibtisch Ordnung. Dabei fällt einem ein Päckchen auf, in dem sich das Grals-Tagebuch von Henry Jones befindet. Um unnötigem Ärger aus dem Weg zu gehen, entschließt man sich, das Fenster zu benutzen. Nachdem man die Schule verlassen hat, erscheinen zwei Männer, die Indiana zu Donovan bringen. Er gibt Indy den Auftrag gibt, den Gral zu finden.

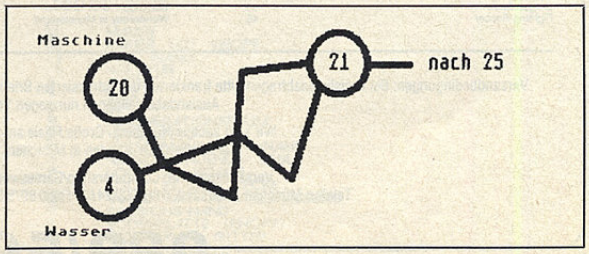
— Wenn man Henry's Haus betritt, findet man wüste Unordnung vor. Im Schlafzimmer findet Ihr ein Bild und, nachdem man den Bücherschrank verschoben hat, auf der Rückseite desselben ein Klebeband. Mit ihm betritt man das Arbeitszimmer und reinigt das Klebeband in einem Glas (jar). Nach dieser Aktion hat man einen Schlüssel, der an den Tisch neben der Tür in Henry's



Die Katakomben in Venedig...



...sind groß, häßlich und weitverzweigt...



...voller mysteriöser Maschinen...

ANLEITUNGEN (A); KOMPLETTLÖSUNGEN (L) UND PLÄNE (P) IN DEUTSCH

20000 Meilen unter dem Meer	L	–	–
Ace 2	–	–	A
Adventure of Link (Zelda II)	–	P	–
Alternate Reality – City	–	P	A
Alternate Reality – Dungeon	L	–	–
American Civil War II	–	–	A
Balance of Power 1990	–	–	A
Bard's Tale I oder II	L	P	–
Bard's Tale III	L	P	A
Battle Hawks 1942	–	–	A
Battle of Antietam	–	–	A
Battle Tech	L	–	A
Bismarck	–	–	A
Black Cauldron	L	–	–
Bubble Ghost	–	P	–
Carrier Command	L	–	–
Chrono Quest	L	–	–
Curse of the Azure Bonds	L	P	–
Deathlord	–	P	A
Defender of the Crown	–	–	A
Deja Vu (Amiga/ST)	L	–	–
Deja Vu II	L	–	–
Demon's Winter	–	–	A
Digi Paint III	–	–	A
Digi View Gold Version 3.0	–	–	A
Dragon's Lair	L	–	–
DOS-2-DOS	–	–	A
Dungeon Master	L	P	A
Elite	L	–	A
Europe Ablaze	–	–	A
F-14 Tomcat	–	–	A

Faery Tale Adventure	L	–	–
Fire Brigade	–	–	A
Fish	L	–	–
Galdregon's Domain	L	P	A
Gato	–	–	A
Germany 1985	–	–	A
Gettisburg	–	–	A
Goldrush	L	–	A
Guild of Thieves	L	–	–
Gunship	–	–	A
Hellowoon	L	–	–
Hero's Quest	–	–	A
Hillsfar	–	–	A
Holiday Maker	L	–	–
Imperium Galactum	–	–	A
Indiana Jones (Lukasfilm)	L	P	–
Jet	–	–	A
Kampfgruppe	–	–	A
King Arthur	L	–	–
Kingdoms of England	–	–	A
King's Quest I, II oder III	L	–	A
King's Quest IV	L	P	A
Kult	L	–	–
Last Ninja	–	–	A
Leisure Suit Larry I	L	–	A
Leisure Suit Larry II	L	P	A
Leisure Suit Larry III	–	–	A
Lucky Luke	L	–	–
Lurking Horror	L	–	–
Manhunter New York	L	–	A
Manhunter San Francisco	–	–	A

Maniac Mansion	L	–	–
Mars Saga	L	P	–
Mewilo	L	–	–
Might and Magic	–	–	A
Millenium 2.2	L	–	–
Miracle Warriors	–	–	A
Mortville Manor	–	–	A
Navcom 6	–	–	A
Navy Seal	–	–	A
Neuromancer	L	P	–
Ooze	L	P	–
Panzer Strike	–	–	A
Pawn	L	–	–
Phantasie III	L	–	–
Phantasy Star	L	–	A
PHM Pegasus	–	–	A
Pirates	L	–	A
Platoon	–	P	–
Police Quest I oder II	L	–	A
Pool of Radiance	L	P	A
Pool of Rad. Adv. Journal	–	–	A
Populous	L	–	–
Ports of Call	L	–	–
President is Missing	–	–	A
Questron II	L	P	–
Reach for the Stars	–	–	A
Red Lightning	–	–	A
Red Storm Rising	–	–	A
Road War 2000	–	–	A
Robox	L	P	–
Rommel	–	–	A

Russia	–	–	A
Sentinel (Firebird)	–	–	A
Sentinel Worlds	–	–	A
Sentinel Worlds Paragraph	–	–	A
Sex Vixens from Space	L	–	–
Shadowgate	L	–	–
Shadow of the beast	L	–	–
Shogun	L	P	–
Slide Simulator III	–	–	A
Space Quest I, II oder III	L	–	A
Stadt der Löwen	L	–	–
Star Command	–	–	A
Starglider	–	–	–
Starglider II	–	–	A
Stealth Fighter	–	–	A
Stellar Cruisade	–	–	A
Storm across Europe	–	–	A
Sub Battle Simulator	–	–	A
Sword of Aragon	–	–	A
Tetris	–	–	A
Ultima I oder II	L	P	A
Ultima III, IV oder V	L	P	A
Uninvited	L	–	–
Up Periscope	–	–	A
War in the South Pacific	–	–	A
Warship	–	–	A
Wasteland	L	–	A
Wasteland Paragraphs-Book	–	–	A
Zack Mc.Kracken	L	–	A
Zork I	L	–	–

DIE AKTUELLE TOP-TEN BEI CPS (alle Programme in deutsch)

4. Space Ace	AM		114,90
5. Stadt der Löwen	AM		99,90
6. Dungeon Wizard (inkl. Bard's Tale I)	64		49,90
7. Curse of the Azure Bonds	64	67,90/PC	77,90
8. Oil Imperium	64, AM, PC, ST		49,90
9. Sim City	64	44,90/AM	89,90
10. Populous Promised Lands	AM, ST		34,90

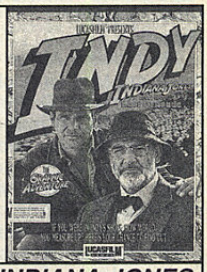
C64 44,90 AM 69,90 ST 69,90 PC 69,90

3 MANIAC MANSON

64er 74,90 AM 74,90 PC 74,90

2 HILLSFAR

AM ST PC 67,90 inkl. L+P 84,90



1 INDIANA JONES (LUKASFILM)

MAN SPRICHT DEUTSCH!

(PROGRAMME MIT DEUTSCHER ANLEITUNG)

Balance of Power 1990	AM, ST, PC	84,90
Bard's Tale III	64	69,90
Batman – The Movie	64 49,90 / AM	77,90
Battle Chess	64	52,90
Battle Hawks 1942	ST, AM, PC	69,90
Battletech	AM, PC	89,90
Bloodwych	AM, ST	74,90
Bundesliga Manager	AM	54,90
Demon's Winter	64, AM, PC, ST	79,90
Drachen von Laas	AM, ST, PC	74,90
Dragons of Flame	ST, PC	89,90
Drakkhen	AM, ST, PC	74,90
Elite	AM, PC, ST	79,90
Emperor of the Mines	AM	74,90
European Space Simulator	AM, ST, PC	74,90
Falcon Mission deutsch	AM, ST	64,90
F-16 Combat Pilot	AM	79,90
F-16 Falcon	AM, ST	79,90
F-29 Retaliator	AM, ST	79,90
Flightsimulator II	AM, ST	94,90
Flightsimulator III	PC	139,90
FOFT	AM	89,90
Fugger	AM	55,90
Future Wars	AM, ST	74,90
Galdregon's Domain	AM	79,90
Genius	AM	69,90
Grand Overt	AM	44,90
Great Course	AM, ST	79,90
Gunship	64, AM	79,90
Hanse	AM	79,90
Hard Drivin	AM,ST 59,90 PC 74,90	64 39,90
Hero's Quest	PC	139,90
Kaiser	AM	119,90
Kick off	64, ST, AM	49,90
Kingdoms of England	AM	79,90
Kult	AM, ST, PC	64,90
Legend of Djel	AM, ST, PC	59,90
Leisure Suit Larry III	PC	139,90
Microprose Soccer	64, AM, ST	64,90
North and South	AM, ST	74,90
Ökolopoly	AM, ST, PC	149,90
Pharao	AM	74,90
Pictionary	AM, ST, PC	79,90
Pool of Radiance	64, AM, PC, ST	99,90
Populous deutsch	AM, ST	74,90
Project Stealth Fighter	64	79,90
Reach for the Stars	AM, PC	89,90
Red Lightning	AM, ST, PC	89,90
Red Storm Rising	64	69,90
Rock'n Roll	AM, ST	64,90
Shadow of the Beast	AM	99,90
Sleeping Gods Lie	AM, ST	79,90
Stellar Cruisade	AAM, ST	109,90
Star Command	AM, ST, PC	94,90
Storm across Europe	64	79,90
Sword of Aragon	PC	89,90
Swords of Twilight	AM	79,90
Table Tennis	AM, ST	54,90
Ultima Trilogie	64, PC	79,90
Ultima III oder IV	64, AM, PC, ST	99,90
Ultima V	64, PC	99,90
Wasteland	64, PC	69,90
Xenon II – Megablast	AM, ST	74,90
Zak McKracken	64, AM, PC, ST	74,90

PC = IBM-kompatibel, ST = Atari ST, AM = Amiga, 64 = C64

PD-Classics (Amiga)

ausgesuchte Public Domain selbststartend & virusfrei

Ahoi	10,00
Billard	10,00
Broker	10,00
Bundesligaverwaltung	10,00
Jump and Run	10,00
Label V. 2.0	10,00
M.S. Text	10,00
Risk/Kaiser II	25,00
R.O.M.	10,00
Space Ace Demo	5,00
Star Trek (3 Disk.)	20,00
Steinschlag	10,00
Stoneage	10,00
Tennis (1 MB)	10,00
Tiles	10,00
Virus Control	10,00
Wizard of Sound (2 Disk.)	15,00

Selbstverständlich können Sie uns auch an den Weihnachtsfeiertagen telefonisch erreichen.

COMPUTER-PROGRAMM-SERVICE
Frank Heidak
Franzstr. 7 • 5000 Köln 41
Tel. 0221/407447

HOTLINE für TOP-NEWS:
Telefon 0221/406888

SIERRA MEGAPACKS

Spielprogramm inkl. Lösung und deutscher Bedienungsanleitung

Goldrush	AM,	PC, ST	99,90
King's Quest I, II oder III	AM,	PC, ST	39,90
King's Quest Triplepack (I, II u. III)	AM,	PC, ST	99,90
King's Quest IV	PC,	ST	109,90
King's Quest I, II, III u. IV zus.	PC,	ST	199,90
Leisure Suit Larry I	AM,	PC, ST	79,90
Leisure Suit Larry II	PC,	ST	99,90
Leisure Suit Larry Doppelp. (I u. II)	PC,	ST	154,90
Manhunter New York	AM,	PC, ST	99,90
Police Quest I	AM,	PC, ST	79,90
Police Quest II	PC,	ST	89,90
Police Quest Doppelpack (I u. II)	PC,	ST	149,90
Space Quest I	AM,	PC, ST	99,90
Space Quest II	AM,	PC, ST	99,90
Space Quest Doppelpack (I u. II)	AM,	PC, ST	174,90
Space Quest III	AM,	PC, ST	99,90
Space Quest Triplepack (I, II, u. III)	AM,	PC, ST	259,90

DEUTSCHE ANWENDER- & LERNSOFTWARE

Deluxe Paint II	PC	279,00
Deluxe Paint III	AM	239,00
Devpac Ass. V.2.0	AM, ST	139,00
Digi Paint III	AM	169,00
Digi View Gold	AM	329,00
Documentum V.1.0	AM	139,00
Englisch	AM	44,90
Erdkunde	AM	44,90
Mathematik	AM	44,90
Physik	AM	44,90
RGB Farbsplitter	AM	298,00
Sedmon	AM	54,90
Turbo Print II	AM	88,00
X-Copy II	AM	44,90
X-Copy II inkl. Longtrackmodul	AM	69,90

ÄRGER MIT DEFEKTER SOFTWARE?
WIR SCHAFFEN ABHILFE.
Erwähnen Sie einfach bei Ihrer Bestellung den "Software-Test" und für einen Kostenbeitrag von DM 5,- pro Spiel testen wir Ihr Programm vor dem Versand.

SONDERANGEBOTE

(NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT!)

720 (dt.)	64	19,90
Adventure Constr. Set (dt.)	AM, PC	29,90
Bad Cat (dt.)	64	9,90
Bard's Tale I (dt.)	64 19,90	AM 34,90
Boulder Dash II	PC	19,90
Dark Side & Morphical (dt.)	64	9,90
Demon Stalkers (dt.)	64	9,90
Earl Weaver Baseb. (dt.)	PC	19,90
Elite (dt.)	64	29,90
Eye (dt.)	AM	19,90
Flight Path 737 (dt.)	AM	19,90
Footballer of the Year (dt.)	64	19,90
Football Manager (dt.)	ST, PC	19,90
Gauntlet (dt.)	64	19,90
Hacker II	PC	19,90
Hostages (dt.)	AM	39,90
Instant Music (dt.)	64	9,90
International Karate	PC	19,90
King's Quest I (dt.)	AM, PC, ST	29,90
King's Quest II (dt.)	AM, PC, ST	29,90
Mean 18	PC	19,90
Mini-Putt (dt.)	64 9,90	PC 19,90
Mission Elevator (dt.)	64	9,90
Nuclear Embargo (dt.)	64	9,90
Roadrunners (dt.)	64	19,90
Roadwar Europa (dt.)	ST	24,90
Soloflight (dt.)	64	9,90
Sport 4 (dt.)	64	9,90
Super Cycle (dt.)	64	19,90
Tau Ceti (dt.)	ST, PC	19,90
World Games (dt.)	64	19,90

Leerdisketten 2D/DD 3,5 Zoll	10 St. 17,00
Leerdisketten 2D/DD 5,25 Zoll	10 St. 7,90

(ertragen Sie unsere Rabatte bei größerer Abnahmemenge!)

Preise für Lösungshilfen:

KOMPLETTLÖSUNGEN:	15,— DM
LAGEPLÄNE:	15,— DM
DEUTSCHE ANLEITUNGEN:	25,— DM

zuzügl. Vers.-Kosten für	Lösungshilfen	Spiele/Zub.
Vorkasse Verr.-Scheck	3,50 DM	6,50 DM
Nachnahme Inland	6,50 DM	9,— DM
Nachnahme Ausland	10,— DM	13,— DM
Versandkostenfrei ab:	**45,—**	**99,— DM**

Hiermit bestelle ich

.....

❑ Komplettlösung ❑ Software-Test
❑ Plan/Pläne ❑ Programmbestellung
❑ deutsche Anleitung ❑ Sega-Monitorkabel
Monitortyp angeben

Auftraggeber

Name: .....

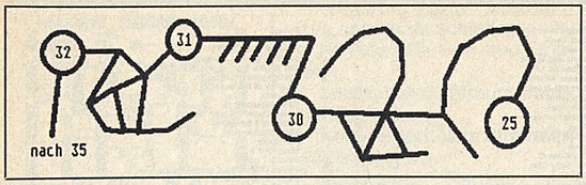
Straße: .....

Wohnort: .....

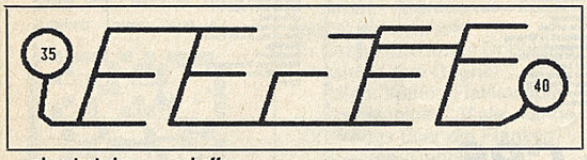
Telefon: .....

Computer: .....

Computer-Programmservice Frank Heidak,
Franzstr. 7, 5000 Köln 41, Tel. 0221/407447



...Fallen und Rätsel...



...aber trotzdem zu schaffen.

Haus gehört. In ihm findet man ein altes Buch.

Venedig

— Nach dieser Aktion reist Indiana mit Marcus nach Venedig, wo man von Dr. Schneider begrüßt wird. Ist man alleine, geht man aus der Bibliothek, die Treppe hoch und ganz links. Man schaut sich die Weinflasche an und nimmt sie.

— Man betritt die Bibliothek wieder und greift aus einem Buchregal das Buch "Mein Kampf" heraus. Außerdem braucht Ihr den Metallpfosten und das rote Band dazu. Ein Blick ins Tagebuch enthüllt die Position des gesuchten Fensters. Hat man es gefunden (look window), liest man im Tagebuch, was darunter steht. Man sieht sich entweder die Inschrift auf der linken oder der rechten Säule an. Die Inschrift besteht aus drei Zahlen, wovon man die nimmt, die im Tagebuch steht (z.B. dritte rechts bedeutet rechte Säule, dritte Zahl). Hat man die Zahl gefunden, öffnet man die Bodenplatte mit dem Metallpfosten und steigt hinunter.

— In den Katakomben nimmt man den Haken vom Arm des Skelettes. Danach füllt man die Weinflasche mit Wasser und befeuchtet die Fackel, dann nimmt man sie. Im unteren Stockwerk müßt Ihr die Inschriften lesen. Dann befestigt Ihr den Haken an der Holzplatte und zieht ihn mit der Peitsche weg. Jetzt benutzt man die Leiter im untersten Raum. Nun ist der Pool leer, Ihr könnt das rote Band an der Maschine befestigen. Dann setzt man die Maschine mit dem Rad in Gang.

— In einem Raum befinden sich drei Statuen. Ein Blick ins Tagebuch sagt einem, wie die Statuen stehen sollten. Man dreht sie entsprechend. Im Raum mit den Totenschädeln muß man musikalisch sein. Nachdem Ihr ins Tagebuch geblickt habt, wißt Ihr (hoffentlich) welche Noten man auf den Totenschädeln spielen muß (Totenschädel von links nach rechts: f, d, h, g, e, c). Nach dieser Prüfung begibt man sich in den Raum mit dem Sarg des Ritters. Jetzt weiß man, wo der Gral ist und verläßt die Katakomben durch das Gitter.

— Den Katakomben entkommen, erfährt man, daß der Vater auf einem Schloß in Deutschland festgehalten wird.

Das Schloß

Nachdem man den Diener ausgeschaltet hat, geht man durch den Doorway oben. Dort nimmt man dem betrunkenen Soldaten den Krug ab und geht in die Küche, füllt den Krug mit Bier, löscht das Feuer, füllt den Krug wieder auf und nimmt den Braten.

— Sobald man einen Soldaten auf einem Stockwerk niedergeschlagen hat, könnte es sein, daß die anderen Soldaten auf dem Stockwerk sofort angreifen. Nach dieser Aktion geht man zurück in die Eingangshalle. Man nimmt die Uniform eines Dieners an sich und zieht sie an. Jetzt kann man die Soldaten auf diesem Stockwerk durch die richtigen Sätze dazu bewegen, Indiana passieren zu lassen.

— Man benutzt die Treppe links und gelangt so in den 1. Stock. In einem Raum ist in der Kiste eine Uniform, die aber leider zu klein ist. Bei näherem Hinsehen stellt man aber fest, daß in einer der Taschen ein Schlüssel ist. Diesen nimmt man und kehrt damit in den "Umkleide-Raum" zurück. Jetzt kann man das Schloß, das die graue Uniform festhält, aufschließen. Man steigt wieder die Treppen hoch und zieht die soeben gefundene Uniform an.

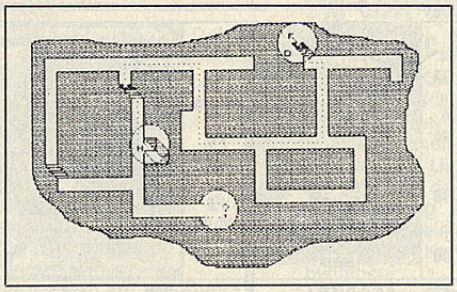
— In der Kiste liegen 50 Mark. Dort gibt es zwei Möglichkeiten, die fiese Wache zu überwinden: entweder man gibt ihr "Mein Kampf", oder man schlägt sie k.o. Bei der zweiten Lösung bleiben noch 70 Mark übrig. Nachdem man alleine im Raum ist, schüttet man das Bier in die Schlitze des Alarmsystems. Dem Soldaten, der auf dem Gang patrouliert, kann man das Bild geben, das man in Henry's Haus gefunden hat. Nach dieser Aktion verschwindet er und gibt es seinem Kommandanten. In dessen Aktenschrank findet Ihr einen Paß. Dort gibt es außerdem einen Erste-Hilfe-Kasten, der einem, falls nötig, neue Vitalität gibt.

Nachdem man nun dieses Stockwerk geschafft hat, geht's ein Stockwerk höher. Dem Hund gibt man den Braten, nimmt die Trophäe und den Paß aus dem Aktenschrank. Jetzt muß man zurück in die Küche und die Trophäe mit Bier füllen. Im 2. Stock zurück, geht man zu Biff und gibt diesem die Trophäe. Er trinkt sie aus und bei dem folgenden Kampf fällt er nach dem ersten Treffer um. Jetzt kann man im Raum dahinter den silbernen Schlüssel nehmen. Er hängt an einer Kerze. Mit diesem Schlüssel kann man die drei Räume aufschließen. Im ersten findet Ihr 75 Mark, im zweiten den lang gesuchten Vater.

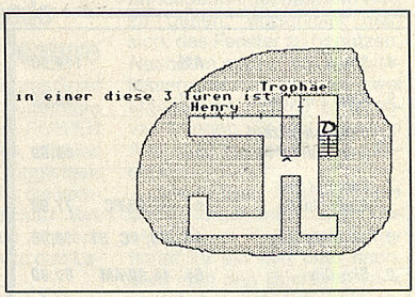
— Nachdem man den Raum mit seinem Vater verlassen hat, wird man erwischt. Nun kann man sich entscheiden: Gibt man dem Kommandanten das alte Buch, muß man nicht nach Berlin, gibt man ihm das Grals-Tagebuch, muß man nach Berlin.

— Nun wird man in ein Zimmer geschafft und dort mit seinem Vater festgebunden. Nun muß man die Stühle in Richtung Kamin schieben. Dies geschieht mit "pull" und zweimal auf die Stühle klicken. Wenn man unterhalb des Ritters ist, unbedingt abspeichern! Nun muß man probieren, so vor den Ritter zu kommen, daß man seine Axt zum Fallen bringt. Habt Ihr das geschafft, schneidet die Axt die Fesseln durch. Ihr müßt nur noch die linke Figur am Kamin betätigen und schon seid Ihr in dem Schloß.

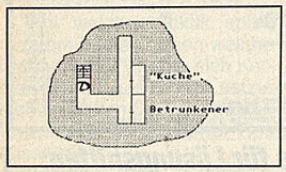
Nun besteigt man das Motorrad und fährt entweder nach Berlin oder zum Flughafen. In Berlin gibt Dr. Schneider Indiana das Tagebuch und anschließend bekommt man von Hitler ein Autogramm. Nach dieser



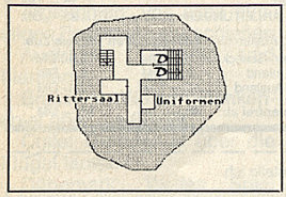
Gleich ist's geschafft...



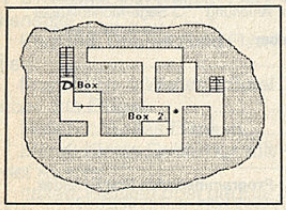
...und der Papa befreit



Das Schloß ist groß...



...und wimmelt vor Uniformierten



In den 'Boxen" findet Ihr Items

Die Besten.

C64-Disk :

The Nordic Power Cartridge	118.-
(Das Super-Tool für echte Cracks!)	
alle Electronic Arts Classics, je	20.-
100% Dynamite I	42.-
Advantage Tennis	42.-
Altered Beast	43.-
Axe of Rage	50.-
Bards Tale 3	50.-
Bards Tale 4 Dragon Wars	50.-
Batman - The Movie	43.-
Beach Volley	43.-
Börsenfieber	53.-
Bushido	38.-
Chambers of Shaolin	45.-
Chase HQ	50.-
Clue - Master Detective	41.-
Continental Circus Race	43.-
Course of Azure Bonds	67.-
Dark Ceptre	42.-
Destiny	42.-
Double Dragon 2	41.-
Dr. Dooms Revenge	42.-
Dragon Flight	42.-
Dragons of Flame AD&D	67.-
Enemies	42.-
Epoch	50.-
Fallen Angel	42.-
FC Liverpool	42.-
Ferrari Formula I	50.-
Fighting Soccer	43.-
Fire Dragon	42.-
Fire King	59.-
Ghostbusters 2	41.-
Ghouls n Ghosts	42.-
Grand Prix Master	42.-
Great Courts Tennis	42.-
Heavy Metal	42.-
Heroes of Lance	42.-
High Steel	42.-
Hill 19	42.-
Hills Far	53.-
Indiana Jones Action Game	41.-
Iron Lord	59.-
J. Nicklaus 18 Holes Golf	53.-
Kick Off Player Manager	41.-
Knights of Legend	59.-
Leaving Teramis	45.-
Manchester United	53.-
Maniac Mansion	59.-
Miami Vice	42.-
Milestone	50.-
Moonwalker	41.-
Myth - History in Making	42.-
Oil Imperium	42.-
Operation Thunderbolt	43.-
Panic Stations	42.-
Passing Shot Tennis	39.-
Phobia	43.-
Pipeline	42.-
Pirates	50.-
Playboy	42.-
Powerdrift	41.-
Ralley Cross Simul.	34.-
Retrograde	42.-
Rock & Roll	42.-
Roller Coaster	43.-
Samurai	50.-
Scundral	50.-
Search for Titanic	50.-
Sentinel Worlds I	50.-
Shinobi - Master Ninja	41.-
Shoot Em Up Const	56.-
Silent Service	50.-
SimCity	59.-
Snare	42.-
Soccer Spectacular	50.-
Sophistry	42.-
Space Rogue (Elite 2)	59.-
Spherical	42.-
Sporting Triangles	42.-
Steel Thunder	49.-
Strider	41.-
Super Soccer Bodo Ilgner	45.-
Super Wonderboy	41.-
Tank Command	50.-
Tank Squadron	59.-
Test Drive2 Duel	49.-
TD 2 Muscle Cars	29.-
TD 2 Scene Europe	38.-
The Cycles	42.-
The Hits (Thalamus)	50.-
The Tolkien Trilogy	50.-
The Untouchables	42.-
Titan	41.-
Tom & Jerry	42.-
Toobin	42.-
Turrican	42.-
Tusker	43.-
Typhoon of Steel	67.-
Winners of US Gold	50.-

Auswahl komplett - Preise o.k. - Service super. Was wollen Sie mehr ?

AMIGA :

3-D Tank Simulation	67.-
5th Gear Driving	55.-
Advantage Tennis	59.-
Amos	134.-
Amphibian	67.-
Aquaventura	84.-
Asterix - Hinkelstein	71.-
Bad Company	71.-
Battle of Britain - Finest Hour	76.-
Beach Volley	71.-
Blue Angel F-18	76.-
Bomber T.A.C. FSim.	70.-
Börsenfieber	76.-
Broadsword	67.-
Budokan	76.-
Carthago	67.-
Chambers of Shaolin	70.-
Chase HQ	67.-
Conqueror 3-D	76.-
Continental Circus Race	57.-
Corvette Driving Simulator	95.-
Damocles	67.-
Datastorm I	67.-
Day of Viper	76.-
Dogs of War	53.-
Double Dragon 2	59.-
Dr. Dooms Revenge	67.-
Dragon Flight	73.-
Dragons of Flame AD&D	67.-
Drakkhen	84.-
Dreadnought	64.-
Dynamic Debugger DDT	71.-
E.S.S. Hermes	67.-
Eagle Rider	71.-
East vs. West	76.-
Elvira (PersNight 2)	76.-
Emperor of Mines	67.-
F-19 Stealth Fighter	76.-
Falcon F-16 2 Intruder	105.-
Fast Lane Ford Cosworth	57.-
FC Liverpool	55.-
First Contact	76.-
Ghostbusters 2	67.-
Ghouls n Ghosts	67.-
Global Commander	76.-
Great Courts Tennis	76.-
Gridiron Football	67.-
Harley-Davidson Road	67.-
High Steel	67.-
Hills Far	67.-
Hound of Shadow	76.-
Indiana Jones Adventue	76.-
Infestation	67.-
Interphase	71.-
Iron Lord	76.-
Ishido	76.-
It came from Desert	84.-
Kaiser	115.-
Leaving Teramis	76.-
Leisure Suit Larry 2	80.-
Loom	84.-
Manchester United	53.-
Maniac Mansion	76.-
Midwinter	67.-
Milestone	67.-
Myth - History in Making	76.-
Neuromancer	76.-
Night Force	67.-
Ökolopoly SuperSimul.	84.-
Onslaught	59.-
Operation Clean Streets	76.-
Operation Thunderbolt	67.-
Oriental Hero Games	67.-
P-47 Freedom Fighter Plane	76.-
Palladin - Dancing Blades	53.-
Personal Nightmare	84.-
Pharao	76.-
Pipeline	67.-
Pirates	67.-
Playboy	59.-
Powerdrift	67.-
Quartz	67.-
Rock & Roll	67.-
Saint & Greavsie Soccer	0.-
Shadow of Beast +TSht.	92.-
SSimCity (ab 500)	88.-
Sorcerean	88.-
Space Rogue (Elite 2)	84.-
Star Command	76.-
Stunt Car Racer	67.-
Super Soccer Bodo Ilgner	84.-
The Cycles	76.-
The Lost Patrol	67.-
The Untouchables	67.-
Time Empire	76.-
Tower of Babel	67.-
TV Sports - Basketball	80.-
Twin World	76.-
Typhoon Thompson	56.-
UFO Flight Simul.	98.-
Wild Streets	67.-

Fast alle Spiele mit deutscher Original-Anleitung ! Keine selbstgestrickte Handzettel, keine unvollständigen Tips !

ATARI ST :

American Icehockey	67.-
Aquaventura	84.-
Asterix - Hinkelstein	71.-
Aussie Joker Poker	55.-
Battle of Britain - Finest Hour	76.-
Betrayal	76.-
Bomber T.A.C. FSim.	84.-
Carthago	53.-
Chambers of Shaolin	57.-
Chase HQ	53.-
Clue - Master Detective	53.-
Das Reich s/w only	53.-
Day of Viper	76.-
Drachen von Lars	71.-
Dragons of Flame AD&D	67.-
Drakkhen	71.-
Dreadnought	64.-
Dynamic Debugger DDT	71.-
Elvira (PersNight 2)	76.-
Emperor of Mines	67.-
European Space Shuttle	55.-
F-29 Retaliator	53.-
Fast Lane Ford Cosworth	53.-
FC Liverpool	55.-
Fighting Soccer	57.-
Final Battle	76.-
First Contact	76.-
Full Metall Planet	71.-
Global Commander	76.-
Great Courts Tennis	76.-
Gridiron Football	67.-
Hacker	56.-
Hard Drivin Simulator	80.-
Harley-Davidson Road	67.-
Harrier Strike Miss.	80.-
Heroes Quest	88.-
Hills Far	67.-
Interphase	71.-
Iron Lord	76.-
It came from Desert	88.-
Keef the Thieve	67.-
Lancaster Flightbomber	67.-
Leisure Suit Larry 3	88.-
Life and Death	70.-
Maniac Mansion	76.-
Midwinter	76.-
Moonwalker	53.-
Navy Moves	76.-
Never Mind	53.-
North & South	64.-
Ökolopoly SuperSimul.	84.-
Operation Hormuz	59.-
Oxxonian	50.-
P-47 Freedom Fighter Plane	55.-
Panic Stations	59.-
Paperboy	56.-
Passing Shot Tennis	57.-
Personal Pinball	59.-
Pharao	76.-
Pictionary	76.-
Pirates	67.-
Popcorn	76.-
Populous	67.-
Populous Data Pr. Lands	36.-
Powerdrift	53.-
Premier Collection 2	76.-
Quartz	67.-
Rainbow Island (BB 2)	67.-
Ralley Cross Simul.	50.-
Ramrod	67.-
Red Storm Rising	67.-
Rings of Medusa	55.-
Rock & Roll	67.-
RVF Honda 750	67.-
Shinobi - Master Ninja	53.-
Shufflepuck Cafe	55.-
SimCity	71.-
Snoopy - Lost Blanket	53.-
Star Trek 5 - Final Frontier	67.-
Super League Soccer	67.-
Table Tennis Simulation	55.-
Titan	53.-
Turrican	59.-
Tusker	59.-
UFO Flight Simul.	98.-
Web of Terror	67.-
Xenomorph	67.-
Xenophobe	67.-

Für Sie sind wir immer da: von Mo - Fr durchgehend von 10 - 17 Uhr live + 24h-Bestell-Telefon

PERS COMP :

GameBlaster SuperSoundboard	
+ Silpheed Spiel	378.-
688 Attack Submarine (H/C/E)	84.-
Abrams M1 - Tank (H/C/E)	67.-
Ancient Land Ys	91.-
Arab/Israeli Wars	67.-
Bar Games #	70.-
Battle Chess (C/E)	67.-
Battle of Britain - Finest Hour	76.-
Bey. Black Hole 3-D (C/E/V)	80.-
Börsenfieber (H/E)	76.-
Budokan	76.-
Carthago	76.-
Codename Ice Man (H/C/E/V)	84.-
Conqu. of Camelot (H/C/E/V)	88.-
Corvette Driving Simulator	88.-
Day of Viper	76.-
Dont go alone #	70.-
Dragon Spirit #	71.-
E.S.S. Hermes	67.-
Essex Schlachtschiff	67.-
European Space Shuttle	55.-
Eye of Storm Chopper	76.-
Fire Brigade #	80.-
FS Flight Controll FS-Cockpit	217.-
FS Flight Simul. IV ConstSet	161.-
FS II Sc. Hawaiian Odysse	42.-
Grand Prix Master (C/E) #	59.-
Grave Yardage #	84.-
Great Courts Tennis #	76.-
Harley-Davidson Road	67.-
Harpoon	98.-
Heroes Quest (H/C/E/V) #	126.-
Hound of Shadow #	76.-
Hoyle Cardgames (H/C/E/V) #	84.-
Infestation #	76.-
Interphase	71.-
Ishido	76.-
It came from Desert	88.-
J. Nicklaus 18 Holes Golf	67.-
Keef the Thieve (E) #	76.-
Leisure Suit Larry 3 (H/C/E/V)	80.-
Life and Death #	67.-
Loom	84.-
M1 Tank Platoon	101.-
Manhole	102.-
Maniac Mansion (C) #	76.-
Milestone #	71.-
Mines of Titan	84.-
Murder Club	80.-
Neuromancer #	76.-
Ökolopoly SuperSim. #	150.-
Omnicron Conspiracy	84.-
Passing Shot Tennis	64.-
Pharao (H/C/E/V) #	76.-
Pool of Radiance (C/E) #	67.-
Populous #	76.-
Prison	59.-
Pro Beach Volleyball	76.-
Prophecy (C/E)	76.-
Rainbow Tennis #	67.-
Red Lightning	80.-
Reel Fishn	84.-
Rings of Medusa	55.-
Rock & Roll (C/E/V) #	67.-
Rommel	76.-
Samurai	71.-
Sands of Fire	84.-
Shufflepuck Cafe (C/E/V) #	67.-
SimCity #	76.-
Snow Strike USAAF	84.-
Space M*A*X	98.-
Star Command	92.-
Starglider 2 (E) #	76.-
Starlord	67.-
Stunt Car Racer	67.-
Sword of Aragon #	80.-
Tangled Tales	84.-
Tank Squadron	84.-
Teenage Queen 2 (H/C/E) #	55.-
Tetris (H/E)	53.-
The Colonels Bequ. (H/C/E/V)	88.-
The Cycles	70.-
The Kristal	88.-
The Third Courier #	76.-
The Untouchables	57.-
Titan (H/C/E)	67.-
Tongue of Fat Man	71.-
UFO Flight Simul. (H/C/E/V) #	91.-
Ultima 5 (H/C/E/V)	67.-
Ultima Trilogy 1+2+3 (C/E)	67.-
UMS Univ. Military Sim. 2	76.-
Universe III	80.-
Visions of Aftermath	70.-
Wall Street Wizard (H/E) #	70.-
Wall Street Wizard Datadisk #	39.-
Wild Streets	67.-

Alle Titel, hinter denen # steht, sind auch auf 3.5" zu haben. Die neuesten Titel fast immer EGA.

Ihre Vorteile :

Ja ! Selbstverständlich haben wir noch sehr viel mehr ganz tolle Spiele, als daß wir alle hier auf dieser einen Seite bringen könnten:

Fordern Sie also noch heute die kostenlose Liste aller Spiele für Ihren speziellen Computer-Typ an:

Ihre vollständige FUNTASTIC-Liste ist sofort da - und zwar absolut gratis!

Nur wer unsere Liste hat, kann alle neuen Titel kennenlernen und die älteren Spiele und Klassiker zu sehr fairen Preisen einkaufen.

Einige Titel aus dieser Anzeige sind noch Hersteller-Ankündigungen für die nächsten paar Wochen (Drucklegung 14. Nov. 89). Diese allerneuesten Spiele sollten Sie jedoch schon jetzt vorbestellen - wir liefern nach Bestell-Datum aus. Wenn Sie etwas vorbestellt haben, brauchen Sie bitte nicht jeden Tag bei uns anzurufen - wir liefern aus, sobald etwas am Markt ist. 100% !

Bei uns kommt beinahe täglich jede Menge neue Ware rein. Alle Neuerscheinungen, von denen Sie bei anderen lesen, haben wir natürlich auch:

Meistens deutlich billiger - Fast immer schneller!

Bestelleingang + 1 = Versandtag. Garantiert ! Soweit verfügbar*).

Preisänderungen und Teillieferungen sind jederzeit vorbehalten.

Wir liefern alles schnellstmöglich per Post / Nachnahme (+ DM 7.-), und sehr gerne auch ins Ausland (A / I / CH / FL / F / NL / B / L) (- 14% dtsch. Steuer, + DM 15.-).

*) Wenn es im Dezember und Januar mal zu kleinen Lieferverzögerungen kommt, dann wird das mit Sicherheit nicht an uns liegen. Alle Hersteller und die Großhändler und erst recht die Bundespost haben jetzt Hochsaison. Bitte stellen Sie sich darauf ein.

Übrigens: Mit Ihrer Bestellung bei FUNTASTIC ComputerWare gehen Sie absolut **kein Risiko** ein. Sie müssen nicht Mitglied in irgend einem Club werden, und Sie sind nicht verpflichtet, jeden Monat für einen festen Betrag zu bestellen.

FUNTASTIC überzeugt durch Qualität.

Das ist die schnelle Adresse:

FUNTASTIC ComputerWare
Fachversand GmbH
Postfach 14 02 09
Müllerstraße 44 (Kein Shop!)
D - 8000 München 5
Telefon: 089-2609593
Fax: 089-268138

FUNTASTIC ComputerWare

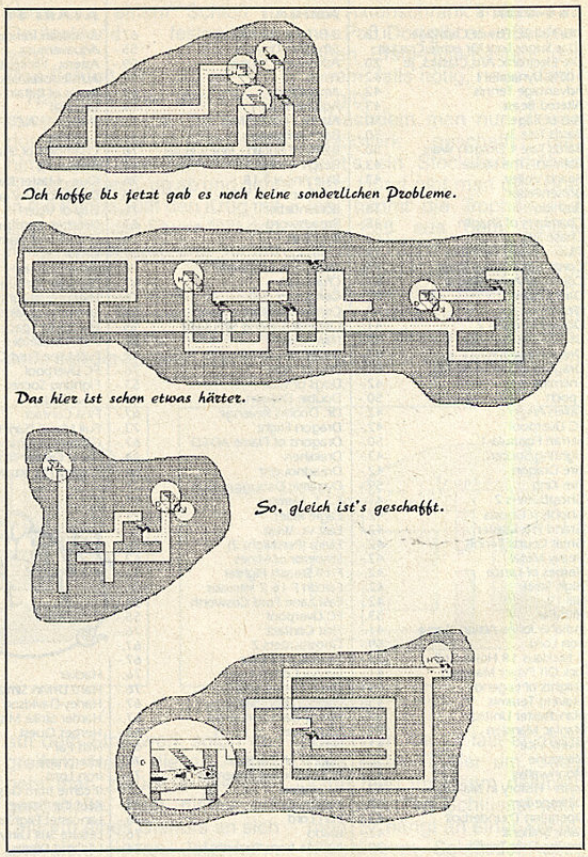
Spiele für IBM

3 D Helicopter E	54.-	• Kings Quest Triple EH	71.-
• 688 Attach Submarine	77.-	Kult	74.-
ACE 2D	46.-	Lancelot	48.-
Adventure Creator	99.-	Leisure Suit Larry...E	61.-
Alt. Reality City D	54.-	• Leisure suit Larry 2 E	69.-
American Icehockey E	61.-	Lizenz zum Töten	76.-
Archipel Beagolsa E	79.-	Lombard RAC Ralley D	67.-
Asterix D	55.-	Maccedam Bump. DEH	50.-
Balance of Power EH	70.-	Man Hunter E	79.-
Balance of Power 1990	66.-	Marillo D	57.-
Bard's Tale 1 ED	66.-	Millenium 2.2 D	73.-
Bard's Tale 2 ED	61.-	Moto Cross E	69.-
Bedlam	50.-	Murder in Venice D	56.-
Better dead than Alien	50.-	Oil Imperium DEH	57.-
Billard Simulator	66.-	Off Shore Warrior D	48.-
Bionic Commando	47.-	Out Run DE	61.-
Black Jack Academy	79.-	PC-Gold Hits	48.-
• Blood Wych DEH	99.-	Personal Nightmare DE	95.-
Blueberry:D.Gestpenst D	53.-	Phatasm	63.-
Börsenfieber EHD	69.-	PHM Pegasus DEH	63.-
Boulder Dash 2	27.-	Police Quest E	54.-
Boulder Dash 2	27.-	• Police Quest 2 E	61.-
California Games	60.-	Pool of Radiance	63.-
Captain Blood DH	61.-	T.President is missing D	63.-
Carrier Command D	72.-	Rogue	27.-
Chamonix Challe. DEH	66.-	Running Man D	67.-
Chess	66.-	Saboteur 2(Av. Angel)	37.-
Chessmaster 2000 D	71.-	Saured Lord E	67.-
Chuck Yeagers 2.0. D	71.-	Sherlock	79.-
Circus Atraction	57.-	Sidewinder DE	28.-
Circus Games D	71.-	Silpheed	77.-
• Corvette DEH	99.-	Sommer Olympiade 88	71.-
Curse o. t. Acure Bonds	52.-	Space Quest EH	54.-
Cut Throats EH	75.-	Space Quest 2 EH	54.-
• Dakar 89	55.-	Space Quest 3 EH	69.-
Defcon 5D	63.-	Starflight EH	63.-
Defender of the Crown E	92.-	Stargoose D	63.-
Dschungelbuch D	55.-	Star Rank Boxing	66.-
Elite	71.-	Star Trek E	71.-
Emmanuelle DE	53.-	Stationfall EH	75.-
Epix-Compilation II	63.-	Stellar Crusade	83.-
F16 Falcon DH	99.-	Storm	25.-
F16 Falcon (AT&EGA)	99.-	Sub Battle EH	61.-
Final Assault	48.-	Teenage Queen	55.-
Fire and Forget D	61.-	Test Drive II EH	69.-
MS Flight Simul.3.0 DEH	22.-	Tetris EH	73.-
Fussball Manager 2 D	54.-	Thunderc Thopper HE	61.-
Galactic Conqueror	63.-	Train D	63.-
Gnome Ranger	37.-	Univ. Mil.Simulation D	71.-
Goldrush EHD	79.-	UMS Scenario 1 D	37.-
Grand Prix Tennis D	29.-	UMS Scenario 2	37.-
Grand Monster Slam DE	53.-	Vorgotten Worlds	51.-
Hanse DE	69.-	Wallstreet WizzardD	59.-
Hostages D	61.-	Willow	63.-
Indian Mission D	49.-	Winter Edition	92.-
Indiana Jones III	65.-	Witness EH	75.-
Jagd auf ro. Oktober D	71.-	World Games	61.-
Jet Fighter E	95.-	World Series Baseball E	45.-
King of the Beach E	86.-	Yuppi's Revange D	71.-
Kings Quest 4E	86.-	Zak McKracken EHD	61.-

easy

Telefon 0214- 9 38 04, FAX 0214- 9 58 04
Filiale Düsseldorf: 0211- 7 33 66 60
EASY Software Vertrieb, Postfach 250 166,
5090 Leverkusen 1

Alle Preise in DM. Spiele laufen mit CGA-Karte, E= zus. EGA; H= zus. Hercules. D= deutsches Manual. Versand per Vorkasse 5.- DM, NN 8.- DM (nur für Spiele). Auslandsversand grundsätzlich per Vorkasse und zuzüglich 22.- DM Versandkosten.



Trotz List und Tücke kann man den Soldaten nicht entkommen: Man wird festgenommen und muß wagemutig fliehen.

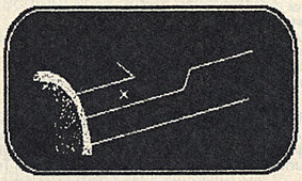
Aktion geht es zum Flughafen. Dort benötigt man 175 Mark und kauft davon zwei Tickets. Danach verlaßt Ihr das Gebäude wieder. Auf dem Flugfeld kann man versuchen, ein Flugzeug zu starten oder in den Zeppelin zu steigen. Falls man keine Tickets hat, sieht es schlecht aus, denn der Mann, der die Tickets kontrolliert, boxt sehr gut (er war Weltmeister).

Der Zeppelin

Nachdem der Zeppelin gestartet ist, sollte sich Henry nach links zum Klavierspieler begeben und ihm ein paar Münzen in das Glas werfen. Er spielt ihm dann ein Lied seiner Wahl. Dies kann man viermal wiederholen. Sobald er anfängt zu spielen, erscheint der Funker und hört zu. Nun kann Indiana in den Funkraum gehen, die Zange aus dem Schrank nehmen und damit das Radio außer Betrieb setzen. Danach sollte er die Zange in das Loch vor dem Funkraum stecken und diese drehen. Nun sollte man Henry holen und mit Indiana hochsteigen (vorher die Zange nehmen). Nun muß man den Weg zum Flugzeug finden. Man sollte immer, wenn möglich, nach rechts und nach oben gehen. Hat man das Flugzeug erreicht, sitzt Henry schon drin und man kann losfliegen.

Der Gral

Je weiter man mit dem Flug-



zeug fliegt, desto weniger Schranken muß man passieren. Ist man angeschossen, nimmt man ein Auto und fährt nach Iskenderun, wobei man mehrere Grenzen überwinden muß.
— Vor dem Tempel angekommen, stellt Ihr fest, daß ihr nicht die einzigen seid. Donovan schießt Henry nieder, Indiana muß also den Gral holen, um den Vater zu retten.
— Die erste Prüfung überwindet man, indem man zu dem Punkt geht, der in dem Tagebuch, das dem Spiel beiliegt, gekennzeichnet ist (vor dem Schlitz auf dem Boden).
— Die zweite Prüfung ist kein Problem. Man darf nur auf die Buchstaben treten, die in dem Wort, das am oberen Rand erscheint, vorhanden sind.
— Nun kommt die dritte Prüfung. Man steht vor einem Abgrund und sieht zehn Kelche. Ihr sucht den richtigen heraus (konsultiert das Tagebuch) und füllt ihn mit Wasser. Hat man den richtigen Kelch erwischt, geht man zu Henry und gießt das Wasser auf seine Wunde.
— Donovan ist Indy gefolgt und hat seinen Kopf verloren. Dr. Schneider nimmt daraufhin den Gral und überschreitet das Siegel. Sie stürzt in einen Abgrund. Wenn man hinuntersieht, erblickt man den Kelch, holt ihn mit der Peitsche und gibt ihn dem Ritter.
— Nun bekommt Ihr den erreichten Score gezeigt und seht, wie Henry, Indy und Marcus wegreiten.

New Zealand Story

Tips, um die die ersten drei Endgegner zu besiegen, hat Sven Lahann aus Biebergemund auf Lager:

Der Eiswal:

Stellt Euch zunächst vor die Zacken auf der linken Seite, damit der Wal Euch verschluckt. Im Walbauch ständig ballern und den Tropfen ausweichen. Das Ganze ein Weilchen durchhalten und schon zerspringt der Wal in viele handliche Eiswürfel.

Der steinerne Oktopus:

Kein Problem, wenn man die Bombe als Waffe hat. Springt auf die oberste Plattform und schießt, was das Zeug hält. Auf die Fledermäuse achten, die aus der Nase des Oktopus kommen. Mit einer anderen Waffe als der Bombe ist es fast unmöglich, diesen harten Brocken zu besiegen.

Am Ende des dritten Levels begegnet man dem fiesesten Endgegner, den Sven jemals gesehen hat. Immer den Raketen ausweichen und in den geöffneten Bauch schießen. Das ist die einzige Möglichkeit, den Kerl zu verwunden. *hl*

Bombuzal

Christian Klenke aus Bielefeld hat einen Tip zum Denkspiel "Bombuzal" auf dem Atari ST. Unter Zeitdruck läßt sich bekanntlich schlecht rätseln. Wenn man im Spiel die Leertaste drückt, schaltet die Darstellung auf die Vogelperspektive um. Hält man die Taste die ganze Zeit gedrückt, so bleibt der Zähler stehen. So kann man sich in Ruhe an des Rätsels Lösung machen. *al*

POPULOUS

Christian Teichmann aus Göttingen hat sich mit den ungebetenen Besuchern in "Populous" genauer beschäftigt.

Das "Sumpfmonster"...

...das immer ein wenig über dem Boden schwebt, zieht entweder eine diagonale oder eine gerade Linie Sumpf hinter sich her. Hat man es entdeckt, sollte man nachher den Sumpf ganz schnell loswerden. Alles, was sich dem Monster in den weg stellt, wird ausgelöscht. Drum sollte man die eigenen Siedlungen, die vor dem Monster liegen, sofort evakuieren.

Das "Felsen-Vieh"...

...ist so gefährlich wie das Sumpfmonster, kann aber trotzdem einigen Ärger bereiten, indem es alte Siedlungen zerstört. Außerdem wird's schwierig, die Felsbrocken, die es in den Weg legt, loszuwerden. Auch hier sollte man "dranbleiben" und die Siedlungen, die vor dem Monster liegen, schnell evakuieren.

Das "Baum-Ungeheuer"...

...zaubert Gestrüpp und Bäume auf den Weg. Die Bäume stören nicht allzusehr, aber die Siedlungen sind gefährdet. Besser ist es, man klickt sie weg, bevor der Zauberer erscheint.

Gute Strategietips zu diesem tollen Spiel können wir immer noch gebrauchen. Bitte schreibt an:
Markt & Technik Verlag AG
Redaktion *POWER PLAY*
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München *al*

KaroSoft
Jürgen Vieth

AMIGA

Action Fighter, dt. Anleitung	66,-
Altered Beast, dt. Anleitung	69,-
Archipelagos, dt. Anleitung	69,-
Balance of Power 1990	64,-
Battlehawks 1942	59,-
Beach Volley, dt. Anleitung	69,-
Blood Money	63,-
Bloodwych, dt. Handbuch	69,-
Bomber, dt. Handbuch	a. A.
Buffalo Bill's Rodeo, dt. Anltg.	69,-
Bundesliga Manager, kpl. deutsch	55,-
Chambers of Shaolin, dt. Anleitung	69,-
Daily Double Horse Rac., dt. Anltg.	55,-
Dragon's Lair	90,-
Dungeon Master, kpl. dt., 1 MB	72,50
Elite, dt. Handbuch	69,-
Emperor of the Mines, dt. Anltg.	64,-
F 16 Combat Pilot, dt. Handbuch	67,50
F 16 Falcon, dt. Handbuch	79,-
F 16 Falcon-Mission-Disk, dt. Hdb.	55,50
Flight Sim. II, kompl. deutsch	99,-
Fugger, kpl. deutsch	55,-
Grand Prix Circuit	69,-
Grand Monster Slam, dt. Anltg.	55,-
Gunship, deutsches Handbuch	74,50
Hard Drivin', dt. Anleitung	49,-
Hillsfar	66,-
Iron Tracker, dt. Anleitung	59,-
Kaiser, Comp. u. Brettspiel, kpl. dt.	99,-
Kick Off, dt. Anleitung	49,-
Kingdom of England	64,-
Indiana Jones (Grafik Adv.) kpl. dt.	69,-
Interface, dt. Anleitung	69,-
Kult, kpl. deutsch	55,-
Lords o. the Rising Sun, dt. Anltg.	78,-
Maniac Mansion, kpl. dt.	69,-
Olimperium, kpl. deutsch	53,-
Paperboy, dt. Anleitung	53,-
Personal Nightmare, dt. Anltg.	79,-
Populous, dt. Handbuch	65,-
Populous, Datadisk (The pr. Lands)	39,-
Powerdrome, dt. Handbuch	65,-
Rick Dangerous	66,-
Rock'n Roll, dt. Anleitung	64,-
RVF-Honda, dt. Handbuch	65,-
Shadow of the Beast	88,-
Shinobi, dt. Anleitung	55,-
SIMCITY, deutsches Handb. 512K	67,-
Space Ace, dt. Handbuch	109,-
Spherical, dt. Anleitg.	55,-
Stadt der Löwen, kpl. deutsch	96,-
Summer Edition, dt. Anleitung	64,-
Bodo Ilgners Super Soccer, kpl. dt.	69,-
Super Wonderboy, dt. Anleitung	69,-
Swords of Twilight, dt. Anleitung	69,-
Test Drive 2.0, The Duel	69,-
Scenery D. f. dt.: Calif./S.Cars je	33,-
Waterloo, dt. Anleitung	71,-
Wall Street Wizard, kpl. deutsch	59,-
Wall Street Editor, kpl. deutsch	39,-
Zak McKracken, kpl. deutsch	67,-
Joystick "ZOOMER"	89,-

ATARI ST

Altered Beast, dt. Anleitung	55,-
Archipelagos, dt. Anleitung	69,-
Balance of Power 1990	64,-
Bat Man, dt. Anleitung	55,-
Battlehawks 1942	59,-
Beach Volley, dt. Anleitung	55,-
Bloodwych, dt. Handbuch	69,-
Bomber, dt. Handbuch	a. A.
Buffalo Bill's Rodeo, dt. Anltg.	55,-
Chambers of Shaolin, dt. Anleitung	55,-
Conflict Europe, dt. Anleitung	69,-
Dungeon Master, kpl. deutsch	69,-
Chaos Strikes Back, dt. Handbuch	69,-
Day of the Pharao, kpl. dt.	69,-
Elite, dt. Handbuch	69,-
F 16 Combat Pilot, dt. Handbuch	67,50
F 16 Falcon, dt. Handbuch	74,50
F 16 Falcon-Mission-Disk, dt. Hdb.	55,50
Ferrari Formula 1, dt. Anleitung	69,-
Flight Sim. II, kompl. deutsch	99,-
Great Courts, dt. Anleitung	69,-
Kick Off, dt. Anleitung	49,-
Hard Drivin', dt. Anleitung	49,-
Hillsfar	66,-
Indiana Jones (Grafik Adv.) kpl. dt.	69,-
Kaiser, Comp. u. Brettspiel, dt.	119,-
Kult, kpl. deutsch	55,-
Maniac Mansion, kpl. dt.	69,-
Millenium 2.2, deutsche Anleitung	69,-
Microprose Soccer, dt. Handbuch	66,-
New Zealand Stroy, dt. Anleitung	55,-
Olimperium, kpl. deutsch	53,-
Paperboy, dt. Anleitung	53,-
Pirates, dt. Handbuch	65,-
Police Quest II	69,-
Populous, dt. Handbuch	65,-
Populous, Datadisk (The pr. Lands)	39,-
RVF + Honda, dt. Handbuch	65,-
SimCity, deutsches Handbuch	67,-
Space Ace, dt. Handbuch	109,-
Space Quest III	79,-
Spherical, dt. Anleitg.	56,-
Starcommand	75,-
Starglider II, dt. Handbuch	69,-
STOS – The Game Creator	79,-
STOS – Compiler	49,-
STOS – Sprites	39,-
STOS – Maestro	62,-
STOS – Maestro Plus	199,-
Stuntcar Racer, dt. Anleitung	69,-
Summer Edition, dt. Anleitung	64,-
Bodo Ilgners Super 8000er, kpl. dt.	55,-
Super Wonderboy, dt. Anleitung	55,-
Tank Attack, Comp. u. Brettspiel, dt.	69,-
Waterloo, dt. Anleitung	69,-
Wall Street Wizard, kpl. deutsch	65,-
Wall Street Editor, kpl. deutsch	39,-
XENON II, Megablast, dt. Anltg.	69,-
Zak McKracken, kpl. deutsch	69,-
Joystick "Konix NAVIGATOR"	48,-

IBM

Archipelagos *	75,-
American Icehockey	64,-
Balance of Power 1990	64,-
Bard's Tale II, dt. Anltg.	64,-
Battlehawks 1942 *	59,-
Caveman Ugh'lympics	69,-
Chuck Yeager's 2.0, dt. Anleitg. *	77,-
Crazy Cars II *	61,-
Cycles *	69,-
Curse of the Azur Bonds, dt. Anltg. *	75,-
Elite	69,-
Emmanuelle, kpl. dt. *	53,-
F 15 Strike Eagle II *	89,-
F 16 Combat Pilot *	67,-
F 19 Stealth Fighter EGA/Hercul. *	109,-
F 16 Falcon, AT u. norm. Vers. je *	95,90
Ferrari Formula I, dt. Anleitung	69,-
Fiendish Freddy	88,-
Flight Simulator Version 4.0/NEU *	144,-
Alle lieferb. Scenery Disks je *	49,-
First over Germany	75,-
Goldrush *	84,-
Grand Prix Circuit, dt. Anltg. *	67,-
Gunship, Helicopter Sim. *	109,-
Hard Drivin', dt. Anleitung	61,-
Hillsfar, dt. Anltg. *	69,50
Heroes Quest *	113,-
Indiana Jones (Graf. Adv.) kpl. dt. *	75,-
Pool of Radiance *	64,-
Kings of the Beach *	72,50
Kings Quest IV *	95,-
Kult, dt. Anleitung *	55,-
Last Ninja II	69,-
Leisure suit Larry... *	55,-
Leisure suit Larry... II *	79,-
Leisure suit Larry III *	113,-
Life and Death (Chirurgieprgr.)	67,-
Lizenz zum Töten, dt. Anleit.	67,-
Lombard RAC Ralley, dt. Version *	69,-
M 1 Tank Platoon, dt. Handbuch *	88,-
Manhunter "San Francisco" *	79,-
Maniac Mansion *	69,-
Murder Club	72,50
Neuromancer, dt. Anleitung *	69,-
Ökolopoly, kpl. deutsch *	149,-
Olimperium, dt. Anleitung *	53,-
Ooze, neue Version, kpl. deutsch *	66,-
Personal Nightmare, dt. Handbuch	95,-
Pirates *	69,-
Police Quest 2 *	69,-
Quest for the Timebird, dt. *	71,-
SimCity, dt. Handbuch *	69,-
Space Quest III *	79,-
Star Trek, AT/EGA	72,50
Test Drive 2.0, The Duel *	85,-
Scenery D. f. dt.: Calif./S.Cars je	39,-
Their finest Hour (Battle of Brit.)	a. A.
Waterloo, dt. Anleitung	72,50
Wall Street Wizard, kpl. deutsch *	65,-
Wall Street Editor, kpl. deutsch *	39,-
Zak Mc Kracken, kpl. deutsch *	69,-
Super Joystick: "Flywheel 4000" (Maxx-ähnl. Steuerknüppel)	189,-

* auch auf 3,5"-Disketten

SPIELELISTE KOSTENLOS (BITTE UM ANGABE DES COMPUTERTYPS).
VORKASSE 4,– • UPS-EXPRESS NACHNAHME 8,– • POST-NACHNAHME 7,-
• AUSLAND NUR VORKASSE + 10,-

Rufen Sie uns an: ☎ 0 21 03-4 20 88
ODER SCHREIBEN SIE UNS:
POSTFACH 404 • 4010 HILDEN
Kein Ladenverkauf, nur Versand.

Hallo Freaks

„»Hallo Freaks« bleibt weiterhin Euer Forum für Fragen und Antworten zu kniffligen Spielen. Falls Ihr an einer Stelle nicht weiterkommt oder jemand bei Problemen weiterhelfen könnt, dann schreibt an Hallo Freaks."

Eure Petra

Die Antwort zu Maniac Mansion

Martin Haffner aus Merzing/Saar war einer von vielen, die Michael Knezevic bei "Maniac Mansion" helfen konnten. Vielen Dank für Eure zahlreichen Einsendungen.

— Wie öffnet man das Paket?

Das Paket muß man gar nicht öffnen. Wenn es ankommt, sollte man sich die Briefmarken holen, dann mit dem Paket ins Haus gehen und es dem Sohn geben. Daraufhin wird man von ihm in sein Zimmer gebeten, und er informiert einen über seine Pläne. Die Briefmarken kann man weiter verwerten. Man erhitzt den Brief aus dem Tresor zusammen mit einem Wasserglas in der Mikrowelle, öffnet ihn dann und klebt hinterher die Briefmarke wieder drauf. Jetzt sieht man sich die Fernsehsendung an, steckt in den Umschlag entweder das mit Schreibmaschine überarbeitete Manuskript (geht nur mit Wendy) oder das Demo-Tape (geht nur mit Sid oder Razor). Jetzt legt man den Umschlag wieder in den Briefkasten und stellt die Fahne hoch: Nach einiger Zeit kommt tatsächlich ein Briefträger und holt das Päckchen ab. Der Inhalt des Umschlags wird dann im Fernsehen vorgestellt. Wenn man nach einiger Zeit nochmals den Briefkasten kontrolliert, findet man entweder einen Scheck (mit dem man das grüne Tentakel besticht) oder einen Plattenvertrag (den man dem violetten Tentakel gibt).

— Wie kann man die Messer aus der Küche nehmen? Wo braucht man sie?

Die Messer werden zur Lösung des Spieles nicht benötigt. — Wo sind die unentwickelten Fotos?

Wenn der Briefträger da war, kleben die Fotos rechts vom Eingang als gelbes Viereck an der Veranda. Die Entwicklerflüssigkeit, die man dann braucht, bekommt man, indem man das Glas in der Speisekammer runterwirft und dann die Pfütze im Kanal mit dem Schwamm aus dem Bad aufsaugt.

— Wie kann man die "Cement Slab" öffnen?

Von oben geht das nicht. Man muß im Meteorraum hinter dem Labor einfach durch die Türe rechts gehen, dann geht die Slab von alleine auf.

— Was nützt das Radio, das man im Pool findet?

Aus dem Radio kann man die Batterien holen und sie in die Taschenlampe einsetzen. Ansonsten keine Funktion.

— Wozu ist der "Card Key" da?

Mit ihm öffnet man die Türe im Labor zum Meteorraum, indem man ihn einfach in den Schlitz steckt.

— Wie repariert man die defekte Leitung?

Zuerst dreht man im Reaktorraum die Sicherung raus. Dann kann man mit den "tools" aus dem Kofferraum die Leitungen reparieren. Dazu muß allerdings die Taschenlampe brennen (wenn die Batterien nicht mehr ausreichen, sollte man es mit denen aus dem Radio versuchen). Der Strom muß nach drei Minuten wieder eingestellt werden, sonst fliegt das Haus in die Luft! Wenn man die Leitung repariert hat, haben die Videospiele in der Spielhalle wieder Strom. Die, Enemy, die...

— Wie öffnet man den Medizinschrank?

Ein hartnäckiges Gerücht besagt: Diesen Schrank öffnet man wahrscheinlich mit dem "hot key". Siehe letzte Frage!

— Wie kann man die Zahlenkombination am Safe vergrößern?

Den Safe bekommt man so auf: Zuerst das Bild öffnen. Dann der fleischfressenden Pflanze im Kaminzimmer nacheinander radioaktives Wasser (aus dem Pool), Braten und Cola geben — wohl bekomm's. Jetzt kann man an ihr nach oben in den Teleskopraum klettern. Dort dreht Ihr das Fernrohr zweimal nach links, indem Ihr jedesmal eine Münze werft, und schaut dann ins Okular. Hat man alles richtig gemacht, sieht man die Zahl, die man eingeben muß, um den Safe zu öffnen.

— Wie öffnet man die Bandagen des Toten Ted?

Martin meint, das wäre nicht möglich. Wenn man allerdings die Dusche andreht, rutscht die Leiche zur Seite, und man sieht Ednas Telefonnummer an der Wand.

— Was hat es mit der Holzkiste im Zeichenraum auf sich?

Die Kiste hat keine besondere Funktion.

— Was bedeutet die Zeichnung im Zeichenraum?

Das "Kunstwerk" ist nur zur Verzierung gedacht und hat keine Bedeutung im Spiel.

— Wo ist das Benzin für die Kettensäge?

Darüber wurden schon die wildesten Vermutungen angestellt. Tatsache ist: Es gibt keines. Beim Nachfolger "Zak McKracken" steht im Weltraumhotel auf dem Mars ein Benzinkanister mit der Aufschrift "Nur für Kettensägen". Wenn man den Kanister nehmen will, erscheint "Du braucht es nicht. Das Benzin ist für ein anderes Spiel".

Ein Gerücht hält sich allerdings hartnäckig: Im Reaktorraum oder im Kanal soll es ein Rohr mit einem Loch geben. Dieses Loch öffnet man (es ist allerdings schleierhaft, wie man ein Nichts öffnen kann...) und findet dahinter den "hot key". Es ist möglich, daß man vom Programm als "Zusatzgeschenk" etwas Wasser bekommt; die Spielfigur erschrickt, wenn es nicht gerade Jeff ist, der vor dem Rohr steht. Mit dem Schlüssel sperrt man den Medizinschrank auf und holt den Schlauch heraus. Jetzt verbindet man Schlauch, Motorsäge und den Tank des Raketenautos, dann hat die Säge endlich Benzin. Mit ihr kann man die Bretter vom Leitungsraum absägen und kann damit die Wendeltreppe in der Bibliothek reparieren.

Das ist allerdings ein Gerücht; wir glauben nicht daran. Wenn jemand allerdings einen handfesten Beweis haben sollte: bitte an die *POWER-PLAY*-Redaktion. Danke!

Bundesliga Manager (Amiga)

Thomas Führer aus Obertshausen im schönen Hessen schreibt: Der Tip in *POWER PLAY* 8/89 zu "Bundesliga Manager" ist super — es geht aber noch besser:

Prinzipiell sollte man mehrere Teams managen, eine "Hauptmannschaft" und "Filial-Teams". Um mit einem Schlag ein volles Konto zu bekommen, gibt man einer "Filial-Mannschaft" einen Kredit in Höhe von 1 Mark, stellt aber dreisterweise die Zinsen auf 9 Millionen pro Spieltag ein. Eure Hauptmannschaft bekommt jetzt 9 Millionen Mark pro Spieltag überwiesen. Um die Schulden (keine Bankschulden) einer Mannschaft zu tilgen, läßt man sie einfach einmal in die vierte Liga absteigen.

Wenn man im Geld schwimmt, empfehle ich gelegentlich ein Trainingslager (selbstverständlich nur das teuerste, Geld spielt schließlich keine Rolle mehr). Dies stärkt die Mannschaft (mehr Stärkepunkte) und wirkt besonders vor Europacup-Spielen wahre Wunder.

Bei einem dicken Bankkonto verliert man am Saisonende mit Sicherheit einige Stärkepunkte. Um das zu vermeiden, wird das Guthaben kurz vor Saisonschluß per Kredit auf das Konto einer Filialmannschaft ausgelagert — in diesem Fall natürlich zinsfrei. Dieser Verein darf aber nicht in die vierte Liga absteigen, sonst ist das schöne Guthaben futsch. Und das wäre doch zu schade... *hl*

The Genius in Games

FLASH POINT

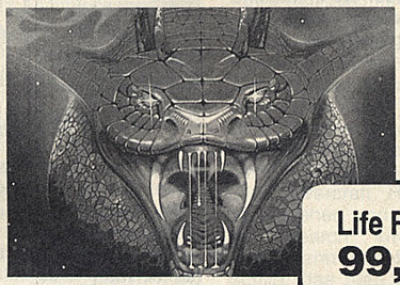
Flashpoint Elektronik u.
Spiele Vertriebs GmbH
Im Giefenacker 4
5400 Koblenz
Tel. 0 26 06 / 331 und 323

IMPORTE • NEUHEITEN

KATALOG ANFORDERN

Highligts aus den Fernsehwerbungen

Nintendo

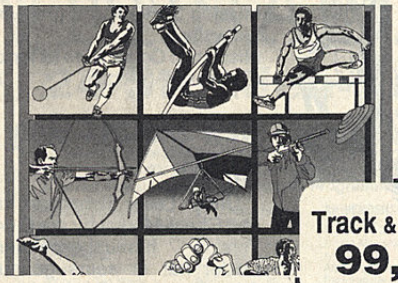


NEU

Life Force 99,94

Metal Gear 89,94
Cobra Triangle 99,94

Nintendo

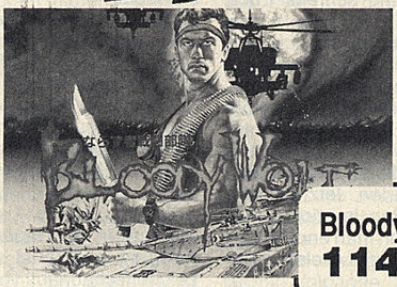


NEU

Track & Field II 99,94

Double Dribble 89,94
Anticipation 89,94

PC Engine



NEU

Bloody Wolf 114,94

Mr. Heli 114,94
Power Trift 114,94

PC Engine

NEU

Fantasm Soldier 129,94

Monster Lair 129,94
Side Arms Special 129,94

SEGA 8-Bit

NEU

Wonder Boy III 79,94

Casino Games 79,94
Spell Castle 89,94

SEGA 16-Bit

NEU

Rambo III 129,94

Golden Axe 129,94
Forgotten World 129,94

Großer Nintendo Top Gun Highscore Wettbewerb

Info-Unterlagen gegen 1,- DM in Briefmarken

1. Preis: *Videokamera* sowie weitere attraktive Preise

Unbedingt empfehlenswert:

Pflegeset 49,94

lieferbar für Nintendo/Sega/Atari und PC-Engine

1/90 **Gutschein** PP

für den neuen, kostenlosen Spezialkatalog von FLASHPOINT
Sofort ausschneiden + einsenden !

Name .....
Vorname .....
Ort .....
Straße .....

POKE-Ecke

Armalyte (C 64)

Ballerzeit mit "Armalyte" — Hauke Wegner aus Albersdorf hat die POKEs, die Eurem Schiff zur Unsterblichkeit verhelfen.

Wenn das Programm geladen ist, löst man im Menü einen Reset aus. Dann folgen die POKEs
POKE 18216, 173
POKE 18350, 173
POKE 20987, 208
POKE 20988, 234
Startet das Programm mit SYS 2066. *al*

Hellfire (ST)

Rouven Böss aus Mannheim/Rheinau weiß, wie man bei "Hellfire" für den Atari ST in das "Cheat Menü" kommt: Drückt, während das Programm lädt, die Taste "Help". Es erscheint ein Menü, in dem man u. a. auch unendlich viele Leben einstellen kann. Mit der Taste "X" kommt man im Spiel einen Level weiter. *al*

Leisure Suit Larry II (MS-DOS)

"In dem zweiten Teil der Larry-Saga gibt es einen kleinen Programmfehler, mit dem man bis zu 800 Punkte machen kann. Im Flugzeug zieht man den Fallschirm so lange an und aus, bis die Stewardeß die Landung ankündigt. Der Bug: Bei jedem Mal gibt's vier Punkte", schreibt Ingo Scholten aus Hamm. *al*

Thunderbirds (C 64)

Wieder meldet sich Jörg Wukonig aus Graz zu Wort. Diesmal hat er die Codes zu "Thunderbirds" auf dem C 64 herausgefunden.
Mission 1: Mine Menace (kein Paßwort notwendig)
Mission 2: Sub Crash (Paßwort "Recovery")
Mission 3: Bank Job (Paßwort "Aloysius")
Mission 4: Countdown to Terror (Paßwort "Anderson") *al*

New Zealand Story (C 64)

Unser Leser Sebastian hat den Cheat-Modus für die C 64-Version herausbekommen. Leider hat er seine genaue Adresse auf dem Brief nicht angegeben; wir bitten ihn daher, uns nochmal kurz zu schreiben, damit er sein Honorar bekommt.

Im Titelbild die Tasten "SHIFT", E, D, C, T, Y, G, H, N und die Leertaste solange gleichzeitig drücken, bis der Bildrand grau wird. Schwupp, schon habt Ihr unendlich viele Leben. Im Spiel kann man jetzt durch Druck auf die Taste mit dem Linkspfeil je einen Level überspringen. *hl*

Kick Off (C 64)

Wie man bei "Kick Off" auf dem C 64 den Computergegner zur Verzweiflung treibt, verrät Euch Michael Cartini aus Nürnberg: Beim Abschlag des Gästetorwarts braucht man nur einen Spieler ungefähr 5 mm vor dem gegnerischen Torhüter postieren. So kann man dem Torwart den Ball abnehmen und aufs Tor marschieren, bevor ein Gegenspieler auftaucht. *hl*

New Zealand Story (Amiga)

Sascha Stickan aus Dortmund ist der Retter aller verzweifelten Kiwis dieser Welt. Er hat den Cheat-Modus für die Amiga-Version von "New Zealand Story" entdeckt, mit dem man unendlich viele Leben erhält. Ihr müßt einfach im Titelbild (wenn "Press fire to start" zu lesen ist) das schöne Wort "motherfuckenkiwibastard" tippen. Wenn dies geschehen ist, ertönt eine kleine Melodie, die die Aktivierung des Cheat-Modus bestätigt. Von jetzt an könnt Ihr Kiwis verbraten, soviel Ihr wollt. *hl*

Leonardo (C 64)

Bernhard Lacroix aus Oberursel kennt die Codes zu "Leonardo" auf dem C 64.
Level 10: Moonwalk
Level 20: Football
Level 30: Blitter

Folgende Codes sollte man in einer ruhigen Minute ausprobieren (auch wenn manche Paßwörter nicht gerade gepflegtes Englisch sind...)
Help
Movers
Thrust
Zoff
Cheat
SF
Ragman
Joker
Elite
Starbyte
Conan
Asshole
Shit
Fuck
al

Vindex (Amiga)

Gregor Mechtersheimer aus Niederpöcking schreibt Euch zu "Vindex": "Im Auswahlmenü die Maus in den Joystick-Port umstecken und einmal die rechte Maustaste drücken. Dann eine Nummerntaste 1 bis 8 drücken, um die Levelnummer zu bestimmen. Danach die linke Maustaste, um das Spiel zu starten. Jetzt stöpselt Ihr wieder den Joystick in Port zwei. So kann man endlich einmal die höheren Levels bewundern." *al*

Silkworm (C 64)

Christian Ackermann in St. Ingbert-Hassel hat sich erfolgreich durch "Silkworm" auf dem C 64 gePOKEt. Löst einen Reset aus, gebt POKE 4527,165 ein und startet das Spiel wieder mit SYS 2080. *hl*

Rick Dangerous (Amiga)

Jens Osumek aus Calberlah hat den Continue-Modus zu "Rick Dangerous" gefunden. Wenn Ihr in die "Hall of Fame" das Wort "POOKY" eingebt, müßt Ihr nicht mehr die Levels durchspielen, die Ihr schon hinter Euch habt. *al*

Mr. Heli (C 64)

Brego aus Burgdorf weiß, mit welchen Codewörtern man bei der C 64-Version von Mr. Heli in die höheren Levels kommt: "CAA FDH CAA UJJ JJJ DCK CY" (für Level 2) und "DAA HEA DAA UJJ JJJ DCK CZ" (für Level 3). Die Leerzeichen gebt Ihr nicht mit ein; sie sind nur zu Eurer Hilfe da. *hl*

Déjà Vu II

Als alter Mindscape-Fan konnte es Uli Braun aus Bergeheim natürlich kaum aushalten, bis er das neue "Wer-bin-ich"-Adventure "Déjà Vu II — Lost in Las Vegas" in der Hand hielt. Inzwischen hat er das Spiel gelöst und uns seine Tips geschickt.

— Im Kasino zeigt man Rudi Kowalski den Zeitungsausschnitt, den man bei sich hat.
— Im Bahnhof von Chicago sollte man sich eine Zeitung kaufen.
— Zuhause angekommen, nimmt man alles mit. Dann zeigt man Gabby den Ausschnitt, in dem Joe's Bar erwähnt wird.
— In der Bar geht man in den Keller und öffnet den Geheimgang hinter dem Weinregal. Dazu benutzt man die Flasche im Regal.
— Hinter dem Geheimgang befindet sich das alte Kasino. Mit dem Schlüssel öffnet man den einarmigen Banditen.
— Gabby die Scheckkarte zeigen, in Sugars Wohnung die Polizeiuniform mitnehmen und den Staubsauger mit dem Messer öffnen.
— Im Bahnhof von Las Vegas legt man in der Gepäckaufbewahrung den Zettel aus dem Leichenschauhaus vor.
— Im dritten Stockwerk des Hotels sollte man sich in die Wäschebox legen.
— In der Wäscherei kann man die Handfesseln an der Kiste öffnen. Danach legt man sich wieder in die Box. Bevor man sich wieder versteckt, läuft man nach oben und öffnet die Vordertüre.
— Im Büro nimmt man alles aus dem Schreibtisch mit. Den Magnetkopf nicht vergessen.
— Das Tor der Wäscherei mit dem Schlüssel öffnen.
— Im Lift des Hotels den Magnetkopf anbringen.
— In Ventinis Raum den Dartpfeil aus dem Briefbeschwerer nehmen. In der Wäscherei wendet man den Pfeil an.
— Im Geheimraum sollte man eine Zigarrenbinde von Stogie zurücklassen.
— In Malones Büro im fünften Stock des Hotels läßt man Sugars Brief, Bondwells Brief und Siegels Tagebuch zurück.
— Nun verläßt man die Stadt und geht in die Wüste. Dort wartet man eine Weile, geht zurück und hat gewonnen. *al*

Videospiel-Tips

Phantasy Star, Teil 4 (Sega)

Lange ist's her, als wir in *POWER PLAY* 6/89 die Lösungsreihe von Phantasy Star mit dem Satz beschlossen: "Jetzt geht's mit dem Raumschiff zurück zum Planeten Palma, wo wir uns in der nächsten Ausgabe auf die Suche nach dem Hovercraft machen werden." Jetzt geht's weiter:

Das Hovercraft

Erinnern Sie sich noch an die Bemerkung eines Bewohners der Stadt Casba auf Motavia (die Stadt, die durch einen kleinen Teich abgeschirmt ist, und in die man nur unterirdisch gelangt)? Auf die Frage muß man mit "YES" antworten. Die Bemerkung ist sehr wichtig, sonst können Sie sich nach dem Hovercraft tot suchen. Falls Sie in Casba nicht alles abgeklappert haben, müssen Sie noch mal zurück. Außerdem müssen Sie vorher den "Ice-Digger" verkaufen. Wenn Sie die Information haben, geht's zu der kleinen Stadt hinter den Lava-Feldern. Auch dort waren wir schon mal, denn da haben wir unter einem Schrotthaufen den Roboter Habsby freigeschmolzen. Klappern Sie hier einfach die Hütten ab, und geben Sie überall "Search" ein. Siehe da, in einer Hütte liegt das Hovercraft.

Gas Shield

Den wollen wir natürlich so schnell wie möglich ausprobieren. Dazu haben wir auch gleich Gelegenheit, denn auf Palma gibt es eine Stadt, die in der Karte aus *POWER PLAY* 4/89 nicht eingezeichnet ist. Doch auch darauf haben Sie schon Hinweise erhalten. Gehen Sie zum östlichen Dungeon. Setzen Sie hier das Hovercraft ein, indem Sie am Strand wie beim "Landrover" einfach "USE" wählen. Jetzt geht's ab nach Süden auf die Insel "Drasgow". Hier holt man sich bei den Bewohnern erst mal wieder nach alter Manier lauter Infos und kauft im Dungeon den langersehnten "Gas Shield". Im Osten gibt's auch noch eine einsame Insel, auf der man einen neuen Gegenstand für Alis erhält. Allerdings muß man dafür erst mal den roten Drachen bezwingen.

Mirror Shield

Wenn das alles erledigt ist, geht's zurück aufs Festland und dann nach Gothic, um mit dem Raumschiff wieder nach Motavia zu fliegen. Wenn Sie aus der Stadt mit der Giftgaswolke rausgekommen sind, indem Sie einfach einen alten Spielstand luden, sollten Sie hier noch mal hin. Hier gibt's nämlich einen Hinweis auf ein sagenumwobenes Schild, das sich auf einer Insel befindet. Die Insel liegt im See, und dorthin kommt man wiederum mit dem Hovercraft. Hier einfach herumgehen und immer wieder "Search" anwählen. Irgend wann findet man das Schild, das man sofort Odin geben sollte.

Medusas Tower

Jetzt geht's in den Turm der Medusa, für die man das Schild gut gebrauchen kann. Der Turm hat sieben Stockwerke und ein Erdgeschoß. Allein aus diesem Grund sollte man möglichst viele Burger dabei haben. Der Keller ist uninteressant, man sollte hier aber allein wegen der zu erlangenden Experience Points mal reinschnuppern. Medusa sitzt schließlich in der 6. Etage. Wenn man sie besiegt, erhält man von ihr eine mystische Axt, die man ebenfalls Odin geben sollte.

Unsere Helden sollten bis hierhin folgende Ausrüstung tragen:

Außerdem sollten die Helden folgende weiteren Gegenstände bei sich tragen:

Transer
Dungeon Key
Burger
(lieber zuviel als zuwenig)
Crystal
Magic Lamp
Flute
Prism
Nuts

Wer etwas noch nicht besitzt, zurück und suchen. Im nächsten Heft machen wir uns nämlich auf den Weg, Lassic zu finden. Einige Überraschungen kommen da noch auf uns zu, und denen wollen wir nicht unvorbereitet gegenübertreten. *hf*

Alis	Myau	Odin	Noah
Lac. Sword	Gloves	Lac. Axe	Wand
Lac. Armor	Thick Fur	Lac. Armor	Fraid Mantle
Mirror Shield	Silver Fang	Mirror Shield	—

DER ETWAS ANDERE VERSAND!

24-Stunden-Service!

Wir garantieren, daß jede Bestellung spätestens 24 Stunden nach Eingang unser Haus verläßt, sofern lieferbar. Auf alle gekauften Artikel erhalten Sie natürlich volle Garantie. Wir führen jede verfügbare Hard- und Software für ST, PC und Amiga sowie alle Bücher. Hier ein kleiner Auszug aus unserem reichhaltigen Programm:

SPIELESOFTWARE	ST	PC	AMIGA
African Raiders-Dakar 89	60,-	45,-	45,-
Afterburner	45,-	–	80,-
Archipelagos	80,-	80,-	80,-
Balance of Power	75,-	75,-	75,-
Batman – The Movie	60,-	–	80,-
Bio Challenge	75,-	–	75,-
Bismarck	80,-	–	80,-
Bloodwych	80,-	–	80,-
Bolo Werkstatt	55,-	–	–
Buffalo Bills Rodeo	80,-	80,-	80,-
Conflict: Europe	80,-	–	80,-
Daley Thompson	45,-	65,-	55,-
Das Reich Anno 1871	55,-	–	–
Dschungelbuch	60,-	60,-	–
Dungeon Master	75,-	–	80,-
Elite	65,-	80,-	80,-
Eye	20,-	–	35,-
F-16 Falcon	80,-	115,-	95,-
F-16 Mission Disk I	65,-	–	65,-
Fish	80,-	80,-	80,-
Flight Simulator II deutsch	95,-	145,-	95,-
jede Scenery Disc dazu	45,-	45,-	45,-
F.O.F.T.	60,-	–	95,-
Fugger	60,-	–	60,-
Grand Monsterslam	65,-	65,-	65,-
Hostages	75,-	75,-	80,-
Jet	95,-	95,-	95,-
Kaiser	120,-	–	120,-
Kick off	45,-	–	45,-
Kult	80,-	80,-	75,-
Leaderboard Birdie	70,-	–	80,-
Legend of Djel	80,-	80,-	60,-
Leisure Suit Larry	60,-	60,-	60,-
Leisure Suit Larry II	85,-	85,-	–
Licence to Kill	60,-	80,-	60,-
Lombard RAC Rallye	80,-	80,-	80,-
Manhunter 2 – San Francisco	95,-	–	95,-
Millenium 2.2	80,-	80,-	80,-
Mingolf	55,-	–	45,-
Ökolopoly	–	165,-	–
Öl Imperium	65,-	65,-	55,-
Operation Neptune	65,-	75,-	45,-
Pacmania	60,-	–	65,-
Paper Boy	60,-	80,-	60,-
Passing Shot	60,-	–	60,-
Pirates	80,-	75,-	–
Populous	75,-	–	75,-
Populous Scenery Disk I	35,-	–	35,-
Psion Chess	65,-	65,-	–
Rick Dangerous	75,-	75,-	–
RVF Honda	80,-	–	75,-
Skrull	60,-	–	–
Space Quest III	95,-	95,-	80,-
Starglider II	65,-	–	65,-
Star Wars Trilogy	80,-	–	80,-
Stunt Car Racer	85,-	–	–
Technocop	60,-	65,-	60,-
Tetris (im TRIAD Pack)	80,-	–	80,-
Tim + Struppi auf dem Mond	60,-	–	60,-
Time Scanner	65,-	–	80,-
Times of Lore	85,-	80,-	–
Ultima IV	80,-	95,-	80,-
Vectorball	45,-	45,-	–
Virus	65,-	80,-	60,-
Volleyball Simulator	60,-	55,-	55,-
Wallstreet Wizard	65,-	75,-	65,-
Wallstreet Wizard Editor	45,-	45,-	45,-
Waterloo	80,-	80,-	80,-
XENON II Megablast	80,-	–	80,-
Zak McKracken	75,-	75,-	75,-

ANWENDERSOFTWARE:	Atari ST
ADIMENS 2.3	195,-
Aladin Mac Intosh Enhancer	595,-
Anti Virus Kit	85,-
Arabesque	275,-
Banktransfer	275,-
BS-Fibu	590,-
BTX-Manager 3.02	400,-
CAD 3D Cyber Studio	175,-
CAD 3D Cyber Control	90,-
Convert	95,-
Copy Star 3.0	160,-
Datamat	90,-
Disk Royal	85,-
Easy Draw-Supercharger	175,-
Epsimenu	85,-
FibuMAN	ab 395,-
GFA-Draft plus	340,-
Systembibliotheken dazu	je 145,-
Headline Signum Utility	95,-
IPA Degenis III	165,-
Logistix	390,-
LDW-Powercalc	245,-
MonoSTar plus	35,-
Neo Desk	85,-
Omikron Compiler	175,-
Revolver	125,-
ST Pascal Plus	240,-
Spectre 128	ab 495,-
Spectrum 512	140,-
Steuer Tax '88	90,-
Tempus 2.0	120,-
Timeworks Publisher	230,-
Turbo C	ab 225,-
Turbo ST	75,-
ist Proportional	115,-
ist Adress	95,-
ANWENDERSOFTWARE:	**IBM-PC**
Beckerbase	95,-
DAVID Datenbank	495,-
GFA-Desk plus	145,-
GFA-Draft plus	275,-
STAR-MANAGER Benutzeroberfläche	95,-
STAR-PLANER 2.0	395,-
STAR-WRITER 3.02	295,-
Timeworks Publisher	490,-
Turbo C	390,-
Turbo Pascal	390,-
ZUBEHÖR:	
Staubschutzhauben Kunstleder für:	
ATARI SM 124	25,-
ATARI 1040 oder Mega Tastatur	je 18,-
14" Monitor	28,-
AT-Tastatur	25,-
Mega ST Set Monitor + Tastatur	50,-
andere Monitore + Drucker	auf Anfrage
Media Box 3,5"	40,-
PC Speed	595,-
Handy Scanner inkl. Texterk.	450,-
SPAT Flachbettscanner PC + ST	985,-
NEC P 6 plus Drucker	1295,-
5,25" NO NAME MD2D	5,50
3,5" NO NAME MF2DD	14,50
3,5" BOEDER MF2DD	28,-
PUBLIC DOMAIN:	
Wir haben über 2000 Programme auf über 300 Disketten. Numerierung wie in ST-Computer + eigene. Außerdem führen wir über 10 000 Programme auf 2000 Disketten auf MS-DOS.	
JEDE DISKETTE	nur 5,- DM

Kostenlose Kataloge für PD, Bücher, Hardware und Software bitte getrennt unter Angabe Ihres Computertyps anfordern. Lieferung per NN zzgl. 7,- DM Versandkosten. Bei Vorauskasse zzgl. 3,- DM, ab 100,- DM Bestellwert versandkostenfrei. Auslandsversand grundsätzlich zzgl. 15,- DM Versandkosten. Bestellen Sie bitte schriftlich oder telefonisch.

COMPUTER-VERSAND
Schlichting
...der etwas andere Versand

ATARI-Fachmarkt • MS-DOS-Fachmarkt • NEC-Fachhandel

Rund um die Uhr: ☎ 030/7862550

Postanschrift: Katzbachstraße 8 · D-1000 Berlin 61
Ladengeschäft: Katzbachstraße 6+8 · D-1000 Berlin 61
Fax: 030 / 786 19 04 · Händleranfragen erwünscht

R. Schuster Computer

Computer-Hard- und Software

Spiele für Amiga, Atari ST, PC 5¼

	Amiga	AtariST	PC5¼
3D Pool	57.90		
688 Attack Submarine			86.90
A.B.P.	51.90	53.90	58.90
Action Fighter	72.90	72.90	
African Raiders/Dakar 89*	53.90	53.90	53.90
Altered Beast	77.90	58.90	
American Icehockey*	69.90	69.90	69.90
American Indoor Soccer*			69.90
Apache Strike			77.90
Archipelagos	77.90	77.90	89.90
Astarath	77.90	58.90	
Baal*	54.90	34.90	73.90
Balance of Power*	76.90	83.90	76.90
Balance of Power 1990*	69.90	72.90	69.90
Bar Games*			77.90
Bard's Tale 1*	77.90	81.90	77.90
Bard's Tale 2	69.90		69.90
Batman The Movie	77.90	58.90	
Battle of Napoleon*			87.90
Battlehawks 1942*	59.90	69.90	59.90
Battletech*	76.90	77.90	87.90
Beyond The Black Hole*			87.90
Billiard Sim. DT.	43.90		65.90
Bismarck	76.90	73.90	
Blood Money		72.90	
Bloodwych*	77.90	77.90	77.90
Buffalo Bills W.W.			
Rodeo Games*	76.90	58.90	76.90
Cabal	77.90	62.90	
California Games*	51.90	54.90	66.90
Captain Blood*	43.90	28.90	61.90
Carrier Command*	73.90	73.90	73.90
Castle Warrior*	69.90	69.90	
Chariots of Wrath	73.90	77.90	
Chessmaster 2100			72.90
Chessplayer 2150	69.90	69.90	
Chuck Yeagers Adv.			
Fl. T. 2.0*			88.90
Conflict in Europe	77.90	77.90	
Corruption		72.90	72.90
Corvette*			91.90
Crazy Cars*		54.90	
Crazy Cars 2*	69.90	54.90	73.90
Curse of the Azure Bonds			85.90
Cycles*			77.90
D.T. Olympic Challenge	77.90	58.90	59.90
Daily Double Horse Racing	57.90	57.90	58.90
Day Of The Pharaoh	77.90		
Dominator	77.90	58.90	
Don't Go Alone*			77.90
Double Dragon	58.90	43.90	58.90
Dragon Spirit	51.90	51.90	
Dragons Of Flame	73.90	73.90	73.90
Dungeon Master	76.90	76.90	
Dungeon Master Editor	29.90	29.90	
Dynamite Dux	77.90	58.90	
Emmanuelle*	53.90	53.90	53.90
Emperor Of The Mines	69.90	69.90	
Expansion Kit für			
Football Manager 2	34.90	45.90	34.90
F-15 Strike Eagle 2*			104.90
F-16 Combat Pilot*	69.90	69.90	69.90
F-16 Combat Pilot EGA*			69.90
F-16 Falcon*	87.90	76.90	96.90
F-16 Falcon AT/EGA			
Version			109.90
F-16 Falcon Mission Disk	62.90	62.90	
F-19 Stealth Fighter*			104.90
Fast Lane		57.90	
Fiendish Freddy	73.90		
Fighting Soccer	77.90	62.90	
Fish	77.90	77.90	73.90
Flight Simulator 2	112.90	112.90	
Flight Simulator 3*			129.90
Flight Simulator 4*			172.90
Football Manager 2 mit			
Expansion Kit	54.90		58.90
Freddys Big Top O Fun	86.90		101.90
Fugger	53.90	53.90	
Future Wars	77.90	77.90	
Galactic Conqueror	69.90	54.90	69.90
Gemini Wing	57.90	57.90	
Grand Prix Circuit DT*	77.90		73.90
Gunship	85.90		
Harley Davidson*	73.90	73.90	73.90
Hereos Of The Lance	69.90	69.90	69.90
Hereos Quest			128.90
Hillsfar*	73.90	73.90	76.90
Hostages*	65.90	65.90	65.90
Hoyles Book Of Games*			91.90
Indiana Jones The			
Last Cruscade	54.90	54.90	
Infestation	73.90	73.90	
Iron Tracker	53.90	53.90	
It Came From The Dessert	91.90		
Jack Niclas Golf	69.90		73.90
Jack Niclas Golf Curses No. 1	39.90		39.90
Jagd auf Roter Oktober	77.90	77.90	77.90
Jet Fighter EGA*			115.90
Journey*			91.90
King Arthur*			77.90
Kings Quest 4*		89.90	107.90
Knight Force*	73.90	73.90	73.90
Kult*	58.90	58.90	58.90
Legend Of Djel*	53.90	53.90	53.90
Leisure Suit Larry*	58.90	58.90	58.90
Leisure Suit Larry 2*		87.90	87.90
Lizens zum Töten*	51.90	51.90	69.90
Lombard Rac Ralley*	73.90	73.90	73.90
M1 Tank Platoon*			122.90
Manhuter San Franzisco*		89.90	91.90
Maniac Mansion*			73.90
Matrix Marauders*	57.90	57.90	73.90
Mega Pak Vol. II	73.90	73.90	
Menace*			73.90

	Amiga	AtariST	PC5¼
Microprose Soccer*	73.90	73.90	76.90
Midwinter*	73.90		73.90
Millenium 2.2	76.90	76.90	77.90
Mines Of Titan*			91.90
Mr. Heli	72.90	72.90	
Murder in Venice*	69.90	69.90	58.90
Never Mind*	57.90	57.90	73.90
New Zealand Story	77.90	58.90	
Oil Imperium*	59.90	59.90	59.90
Operation Neptun	65.90	43.90	65.90
Operation Thunderbold	77.90	62.90	
Passing Shoot	62.90	62.90	
Phobia	77.90	62.90	
Pinball Magic*	73.90	57.90	73.90
Police Quest*	76.90	58.90	58.90
Police Quest 2*		76.90	76.90
Pool Of Radiance*			69.90
Populous Data Disk	42.90	42.90	
Populous	69.90	69.90	
Purple Saturn Day*	43.90	43.90	65.90
Quest For Time Bird	72.90	72.90	72.90
Rebel Charge	91.90		
Red Heat	77.90	63.90	
Red Lightning	86.90	86.90	86.90
Red Storm Rising*			107.90
Rick Dangerous*	72.90	72.90	72.90
Roger Rabit*	43.90		61.90
Roller Coaster	77.90	77.90	
RVF Honda	73.90	77.90	
Savage	73.90	73.90	73.90
Shinobi	57.90	57.90	
Silpheed*			87.90
Simcity	89.90		
Skweek*	51.90	51.90	51.90
Sleeping Gods Lie	72.90	72.90	
Space Max*			107.90
Spherical	59.90	59.90	
Stadt der Löwen	58.90		
Star Command*	87.90	86.90	99.90
Star Trek 4: Final Frontier*		73.90	99.90
Star Trek EGA + AT			77.90
Star Wars Trilogy	58.90	58.90	
Steel Thunder			76.90
Strider	73.90	57.90	73.90
Sub Battle Simulator*			59.90
Summer Edition*	73.90	73.90	69.90
Super Scramble Simulator		58.90	
Survivor		73.90	
Sword Of Aragon*			87.90
Swords Of Twilight	77.90		
Tank Attack (CDS)	73.90	73.90	
Targhan*	73.90	73.90	77.90
Teenage Queen*	43.90	43.90	53.90
Test Drive	77.90	77.90	
Test Drive 2*	77.90		77.90
Test Drive Sc. California*	35.90		35.90
Test Drive Sc. Mucles Cars	35.90		35.90
The Third Courier*			77.90
The Untouchables	77.90	62.90	
Timescanner	76.90	58.90	
Titan*	69.90	54.90	69.90
Tongue Of The Fatman*			77.90
Tower Of Babel		73.90	
Track Attack*			73.90
Tracksuit Manager	54.90	54.90	
Triad 2	73.90	73.90	
Trivial Pursuit	53.90	53.90	
TV Sports Football	87.90	57.90	
Ufo*			101.90
Wall Street Wizzard*	61.90	61.90	72.90
Wasteland			69.90
Waterloo	76.90	76.90	76.90
Wicked	77.90	58.90	
Winter Edition*	51.90	51.90	59.90
Xenon 2 Megablast	77.90	77.90	
Xenophobe		73.90	
Xybots	62.90	53.90	
Yuppies Revenge	77.90	63.90	77.90
Zak MacKracken*	77.90	77.90	77.90

* Auch für PC 3½ erhältlich.

Drucker DMP 2160
Epson-kompatibel
160 Z/Sec. nur **298.-**

Spiele für CPC

	Cass.	Disk.
Action Fighter	29.90	45.90
Arcade-Power	39.90	49.90
Batman The Movie	31.90	47.90
Chuck Yeagers Advanced		
Flight Trainer		42.90
Epyx	26.90	51.90
Fighting Soccer	31.90	44.90
Flight ACE	45.90	57.90
Game, Set & Match II	39.90	54.90
Gemini Wing	28.90	43.90
Karate ACE	39.90	43.90
Knight Force	29.90	45.90
Mr. Heli	29.90	45.90
Purple Saturn Day	28.90	39.90
Shinobi	29.90	45.90
Silkworm	29.90	45.90
Skweek	29.90	41.90
Space ACE	39.90	43.90
Sporting Triangles	28.90	43.90
Summer Edition	28.90	43.90
Supreme Challenge	39.90	49.90
Ten Great Games III	39.90	43.90
Ten Mega Games	39.90	43.90
Xybots	28.90	39.90

Hardware auf Anfrage.
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Bestellungen schriftlich oder telefonisch.

R. Schuster Computer
Obere Münsterstr. 33-35 · Tel. (0 23 05) 37 70 · 4620 Castrop-Rauxel

Bei allen Bestellungen unbedingt Computertyp angeben.
Geschäftszeiten: Montag – Freitag 9.00-13.00 und 14.00-18.00 Uhr, Samstag 9.00-13.00 Uhr.
Versand nur per NN zuzügl. 8,00 DM Versandkosten oder Vorkasse auf Postgiro-Kto.-Nr. 69422-460 Postgiroamt Dortmund zuzüglich 6,00 DM. Ausland nur per Vorkasse zuzügl. 12,00 DM.
Neueste kplt. Softwareliste bei jeder Bestellung kostenlos oder gegen frankierten Rückumschlag.

Bubble Bobble (Automat)

Der Blasenpuster bekommt Verstärkung: E. Danay aus Eppan in Italien entdeckte einen Cheat-Modus für den Automaten. Wenn das Titelbild sichtbar ist, drückt man hintereinander Feuerknopf, Sprungknopf, Feuer, Sprung, Feuer, Sprung. Dann drückt man den Joystick nach rechts und wählt den 1-Spieler-Modus. Auf dem Bildschirm erscheint die Schrift "Original Game". Im Spiel gibt es jetzt immer die "Diamanten-Raffkammern", auch wenn man zwischendurch ein Leben verliert. Dem 1. Platz des Automaten-Highscores dürfte jetzt nichts mehr im Weg stehen. *hf*

Power Strike (Sega)

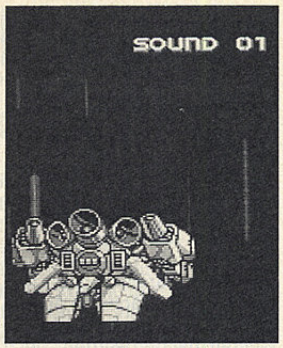
Dieses Mega-Ballerspiel fürs Sega hat noch eine Überraschung zu bieten, wie Dirk Stellen aus Oldenburg erfuhr. Allerdings steht vor dem Vergnügen die Arbeit, denn man muß das Spiel komplett durchspielen. Wenn man es allerdings geschafft hat, alle Levels zu durchkämpfen, sollte man im letzten Level unbedingt Continue machen. Dann erreicht man einen geheimen Bonus-Level, der die Level-Nummer Null trägt. Kämpfen Sie hier so gut Sie können, denn falls Sie hier draufgehen, müssen Sie das Spiel erneut durchspielen. *hf*

Gunhed (PC-Engine)

Dieses Spiel läßt sich nicht nur sehen, sondern auch hören. Um in das Musik-Menü von Gunhed zu gelangen, schaltet man im Vorspann (zwei Planeten erscheinen auf dem Schirm) schnell hintereinander immer von links nach rechts. Irgendwann blendet das Titelbild aus, und der Schriftzug "Sound Menue" erscheint. Jetzt kann man mit links oder rechts das gewünschte Musikstück auswählen und mit <2> starten.

Jetzt kommt der Hammer: In diesem Menü gibt es nämlich ein Level-Select-Menü. Dazu drückt man hintereinander <1> und <2>, und dann schnell hintereinander <SELECT>. Fast immer erscheint dann ein Objekt auf dem Bildschirm. Jetzt kann man mit links oder rechts die zu spielende Runde anwählen.

Spaßeshalber kann man mal Runde Null anwählen. Man beginnt dann gleich mit einem



Heißersehnt: die Level-Anwahl bei Gunhed. Der Schlüssel liegt im Sound-Menü. (PC-Engine)

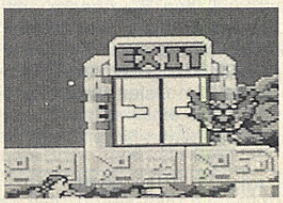
Ober-Monster. Wenn man dieses erledigt hat, geht's ganz normal mit Runde eins weiter. Von den Runden A bis FF sollte man allerdings die Finger lassen. Die PC-Engine macht dann gar nichts mehr, und man kann sie nur noch durch Aus- und wieder Einschalten zum Leben erwecken. *hf*

Quartet (Sega)

Kalle Hofmann aus Berlin ist leidenschaftlicher Quartett-Spieler. Er entdeckte nach einigem Tüfteln einige geheime Extras des Spiels. Am Ende des ersten Levels sollte man nicht gleich den Feuervogel beseitigen. Unter der Tür ist nämlich ein langer Gang. Wenn man in diesen hineinkriecht und pausenlos feuert, erscheint ein Extra (siehe Bild). Dieses bringt 10 000 Punkte aufs Punktekonto.

Weiterhin fand Kalle heraus, daß man in ein Sound-Menü gelangt, wenn man im Titelbild viermal Pause und dann auf Joypad zwei Knopf <1> drückt. Mit Joypad eins kann man dann die Musik auswählen.

Gleich zu Beginn gibt's noch eine Spielerleichterung, wenn man im Titelbild 14mal Pause drückt, und dann Knopf <1> auf Joypad 1 betätigt. Man erhält dann gleich von Vorneherein die weitreichenden Schüsse. *hf*



Bei Quartet gibt's unter dem Ausgang des 1. Levels ein Extra mit 10 000 Punkten (Sega)

Secret Command (Sega)

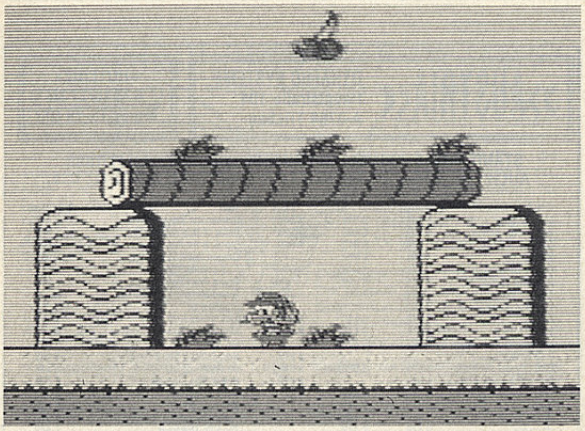
Christian von Glahn ist begeisterter Secret-Commander. Er entdeckte, daß man eine besonders effektive Waffe erhält, wenn man mit einem Schuß vier Gegner auf einen Streich erledigt. Wenn man mit der neu erworbenen Waffe eine Pfeilgranate abschleudert, werden alle sichtbaren Gegner auf dem Bildschirm erledigt. Die Waffe verliert man allerdings wieder, wenn ein Leben flötengeht oder das nächste Level erreicht ist. *hf*

Super Mario Bros. 2 (Nintendo)

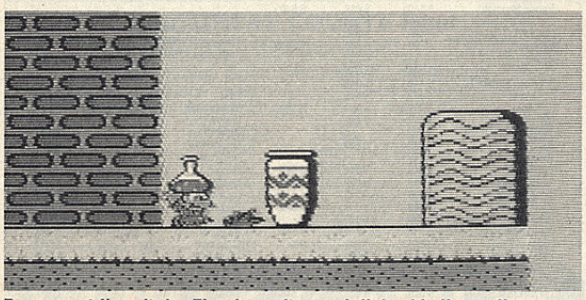
Auch dieses Mega-Spiel hat, genau wie sein Vorgänger, einige geheime Warp-Zones zu bieten. Die erste befindet sich gleich in der Welt 1-3. Am Ende der Ober-Welt gleich hinter dem großen Turm gibt's einen Topf, in den man erst mal nicht klettern kann. Schmeißt man jedoch eine Flasche in die Nähe und flutscht so in die Dunkelwelt, kann man in den Topf hinein und gelangt so in die Welt 4-1 (siehe Bild). In Welt 4-2 steht gleich der nächste Warp-Topf, der in die Welt 6-1 führt. Einen dritten Topf gibt's in Welt 5-3 zwischen den Riesen-Walfischen. Dieser schleudert einen direkt in Welt 7-1. *hf*

Wrecking Crew (Nintendo)

Steckt doch noch mal das Modul in den Schacht und probiert folgendes aus: Wenn Ihr die Mauern des vierten Levels in einer bestimmten Reihenfolge einreißt, erscheint ein goldener Hammer, der wesentlich bessere Eigenschaften hat, als das bisherige Einriß-Werkzeug. Probiert im Level ein bißchen herum, bis Ihr den Hammer habt. Die Musik ändert sich, stabile Mauern lassen sich ebenfalls mit einem Schlag niederreißen, und für die Roboter und den Vorarbeiter ist er auch gut zu gebrauchen. Den Hammer verliert man allerdings, wenn Mario getroffen wird. Der Tip stammt von Yoshi Tambo aus Hamburg. *hf*



In Welt 1-3 von »Super Mario Bros. 2« gibt es eine Warp-Zone. Kämpft Euch bis zu dieser Stelle vor, und schnappt Euch die Flasche unter der Pflanze. (Nintendo)



Dann rennt Ihr mit der Flasche weiter nach links, bis Ihr zu dieser Stelle kommt. Flasche schmeißen, durch die Tür treten und in die Vase krabbeln. (Nintendo)

Wial Versand Service

Andreas Albert & Partner
Sperberweg 26
8038 Gröbenzell

Tel. 08142/8273
24 h Hotline
08142/53912

Mo. - Fr. 10.00 - 19.00 h

C64

	KASS	DISK
100% DYNAMITE DT.	37,90	44,90
BALLISTIX *		35,90
BATMAN THE MOVIE DT.	28,90	38,90
BATTLECHESS DT.		44,90
BEACH VOLLEY DT. *	27,90	37,90
BEVERLY HILLS COP *		37,90
BLOODMONEY *		39,90
BLOODWYCH * DT.		37,90
BOMBER *		45,90
CABAL		37,90
CARRIER COMMAND DT. *		38,90
COIN UP HITS DT.	38,90	44,90
CONTINENTAL CIRCUS DT.		37,90
CURSE OF THE AZURE BONDS DT.		57,90
DRAGON SPIRIT DT.	25,90	35,90
EPYX ACTION DT.	34,90	44,90
F14 TOMCAT		38,90
F16 COMBAT PILOT DT. *		47,90
FIGHTING SOCCER		37,90
GAZZAS SUPER SOCCER DT. *	27,90	37,90
GHOUL N GHOST		38,90
HARD DRIVIN DT. *		34,90
HILLSFAR		47,50
HOSTAGES DT.	27,90	37,90
IVANHOE *		36,90
LIVERPOOL (SOCCER) *		37,90
MOONWALKER *	27,50	37,50
OIL IMPERIUM DT.	27,90	36,90
OPERATION NEPTUN DT. *	27,90	37,90
OPERATION THUNDERBOLD DT *		37,90
POWERDRIFT	28,90	36,90
RAINBOW ISLAND *	27,90	37,90
ROCK N ROLL DT.		37,90
SHINOBI DT.		37,90
SIM CITY DT. *	28,90	38,90
STARTRECK DT.		37,50
STEEL THUNDER		45,90
STORM ACROSS EUROPE		59,90
STRIDER	27,90	37,90
STUNT CAR RACER	28,90	37,90
SUPER WONDERBOY DT.		37,90
SWORD OF ARAGON *		68,90
TOOBIN *		32,90
TURBO OUTRUN *		38,90
TUSKER DT.	27,90	37,90
UNTOUCHABLES *	27,50	37,50
WEIRD DREAMS *	27,90	38,90

C64 Sonderposten

Abgabe solange der Vorrat reicht

APOLLO 18	9,95
MINIPUT	9,95
POWER AT SEA	9,95
SUPER HANG ON	9,95
TRAIN	9,95
WORLD CLASS LEADERBOARD	9,95

IBM

688 ATTACK SUBMARINE	73,90
BARGAMES	64,90
BATTLE OF NAPOLEON *	69,90
BLOOD MONEY *	59,90
BLOODWYCH DT. *	62,90
CARRIER COMMAND DT.	68,90
CORVETTE	74,90
CURSE OF THE AZURE BONDS DT.	76,90
DRAGONS OF FLAME *	59,90
F-15 STRIKE EAGLE II	79,90
FLIGHT OF THE INTRUDER *	89,90
FLIGHTSIMULATOR 4	109,90
GREAT COURTS OF TENNIS DT.	64,90
HARD DRIVIN DT. *	59,90
HAWAIIAN ODYSSEY FS2/3 Jet Sc. Disk	39,90
HEROES QUEST	97,90
HOYLE BOOK OF GAMES	73,90
INDIANA JONES 3 ADV. DT.	69,90
INTERPHASE *	63,90
JOURNEY	69,90
KING ARTHUR	64,90
KINGS QUEST 4	86,90
KNIGHT FORCE *	59,90
KULT DT.	55,90
LEISURE SUIT LARRY 2	74,90
LEISURE SUIT LARRY 3	99,90
LIFE AND DEATH	69,90
MENACE	59,90
MANIAC MANSION DT. *	69,90
MANHUNTER SAN FRANCISCO	74,90
MURDER CLUB *	68,90
M1 TANK PLATOON DT.	84,90
NEUROMANCER DT.	64,90
NEVER MIND *	59,90
OMEGA *	68,90
ÖKOPOLY DT.	149,90
POPOLUS DT. *	64,90
QUEST FOR TIMEBIRD DT.	62,90
SHOGUN *	59,90
SIM CITY DT. *	64,90
SPACE ROGUE *	68,90
STAR COMMAND	79,90
STARTREK FINAL FRONTIER DT. *	79,90
STEEL THUNDER	61,90
STRIDER *	59,90
TEST DRIVE II	67,90
THIRD COURIER	64,90
UFO	95,00
ZORK ZERO	69,90

	ST	AMI
AIRBORNE RANGER		59,90
AQUAVENTURA *	79,90	79,90
BATMAN THE MOVIE DT.	49,90	64,90
BLOODMONEY DT.	57,90	57,90
BLOODWYCH DT.	65,90	65,90
CHAMBERS OF SHAOLIN	49,90	59,90
CHAOS STRIKES BACK	54,90	
CLOWN 'O' MANIA DT *	49,90	49,90
CONTINENTAL CIRCUS DT.	49,90	49,90
DAY OF THE PHARAO DT.	64,90	64,90
DOGS OF WAR	49,90	49,90
DRAGONS OF FLAME *	59,90	59,90
DRAKKHEN DT. *	69,90	79,90
DUNGEONMASTER DT (1MB)	65,00	65,00
DYNAMIC DEBUGGER *	64,90	64,90
ELITE DT	65,00	65,00
EYE OF HORUS DT. *	64,90	64,90
F16 FALCON DT.	67,00	72,00
F29 RETALIATOR *	64,90	64,90
SCENERY/MISSION DISK DT.	49,90	49,90
FIGHTING BOMBER *	69,90	69,90
GALAXY FORCE DT. *	59,90	59,90
GORE *	59,90	59,90
GREAT COURTS DT.	64,90	64,90
GRID IRON	59,90	59,90
HARD DRIVIN DT.	49,90	49,90
HARLEY DAVIDSON *	59,90	59,90
HAWAIIAN ODYSSEY FS2 Sc. Disk	39,90	39,90
HEAVY METAL *	59,90	59,90
HIGHWAY PATROL *	59,90	59,90
HILLSFAR DT.	59,90	59,90
INDIANA JONES 3 ADV. DT.	65,90	65,90
INFESTATION *	59,90	59,90
INTERPHASE *	63,90	63,90
IRON LORD DT.	64,90	64,90
IT CAME FR. DESSERT *		69,90
IVANHOE *	49,90	59,90
KAISER DT.	94,90	94,90
KINGDOMS OF ENGLAND DT.	☎	59,90
KNIGHT FORCE	59,90	59,90
KULT TD	55,90	55,90
LEISURE SUIT LARRY 2		79,90
LIGHT FORCE DT.	59,90	59,90
LIVE AND DEATH *	65,90	65,90
LIVERPOOL (SOCCER) *	49,90	49,90
LORD OF THE RISING SUN DT.		72,90
MANIAC MANSION DT. *	69,90	69,90
MATRIX MARAUDERS *	59,90	59,90
MICROPROSE SOCCER DT.	58,90	58,90
MIDWINTER DT.	59,90	59,90
NEVER MIND *	59,90	59,90
NEWZEALAND STORY DT.	52,90	59,90
NORTH AND SOUTH DT.	59,90	59,90
OOZE *	59,90	59,90
OMEGA *	68,90	68,90
ONSLAUGHT	59,90	59,90
OPERATION THUNDERBOLD DT. *	49,90	62,90
PINBALL MAGIC *	49,90	59,90
PIRATES	59,90	☎
POOL OF RADIANCE *	59,90	59,90
POPOLUS DT.	64,90	64,90
POPOLUS DATA DISK DT.	28,90	28,90
POWERDRIFT DT.	49,90	59,90
QUARTZ	62,90	62,90
RAINBOW ISLAND *	59,90	59,90
RED STORM RISING *	64,90	64,90
ROCK N ROLL DT.	55,90	59,90
R. V. F. 750 HONDA DT.	58,90	58,90
SHADOW OF THE BEAST	☎	79,90
SHUFFLE PACK CAFE	49,90	49,90
SIM CITY DT.		72,90
SILPHEED *		72,90
SPACE ACE *		89,90
SPACE QUEST 3	72,90	79,90
STADT DER LÖWEN DT.		94,90
STAR COMMAND		67,90
STARTREK FINAL FRONTIER *	59,90	59,90
STELLAR CRUSADE		74,90
STORY SO FAR 3	49,90	49,90
STRIDER	49,90	59,90
STUNT CAR RACER	64,90	64,90
SUMMER EDITION DT.	59,90	59,90
SUPER WONDERBOY DT.	49,90	59,90
SURVIVOR *	59,90	59,90
TABLE TENNIS SILULATION DT.	49,90	49,90
TOWER OF BABEL *	59,90	59,90
TRACK ATTACK *	59,90	59,90
TRIAD 2	64,90	64,90
TV SPORTS FOOTBALL DT.	66,90	72,90
UNTOUCHABLES DT. *	49,90	62,90
WEIRD DREAMS	59,90	59,90
XENON 2 MEGABLAST DT.	64,90	64,90

PC ENGINE

NEC PC ENGINE	RGB Version incl.1Spiel		429,00
NEC PC ENGINE	PAL Version incl.1Spiel		479,00
NEC PC ENGINE	Multiversion incl. 1 Spiel		519,00
NEC PC ENGINE	CD ROM RGB Version		879,00
ALTERED BEAST	105,00	ORDYNE	109,00
BLOODY WOLF	109,00	YASKA	109,00
POWERL. BASEB.	99,00	BREAK IN	89,00
DUNGEON EXPL.	109,00	NECTARIS	109,00

Weiteres Zubehör und Spiele bitte telefonisch erfragen.

Irrtum vorbehalten

* = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR
Liste gegen frankierten Rückumschlag. Bitte Computertyp angeben.
Versandkosten: Nachname plus 7,00 DM Vorkasse plus 5,50 DM
Ausland Eurescheck plus 10,00 DM

Ghostbusters (Sega)

Wer Schwierigkeiten hat, die Geister zu besiegen, hat sicher die falsche Ausrüstung. Mit den folgenden Konto-Nummern erhält man gleich ein größeres Start-Kapital. Der Name des Spielers lautet "JON". *hf*

Geld	Kontonummer
$12200	4887564709
$26400	9023886921
$57400	7680742587

Dungeon Explorer (PC-Engine)

Ulrich Onischke aus Berlin machte sich die Riesen-Mühe, bei "Dungeon Explorer" alle Charaktere durchzuspielen. Hier seine Liste für alle Charaktere und alle Level.

Viel Spaß beim Ausprobieren. Falls man bei Dungeon Explorer Probleme hat, können diese mit unseren Code-Wörtern behoben werden. (PC-Engine)

Level	Fighter	Thief	Warlock	Witch	Bard	Bishop	Elf	Dwarf	Princess
1	ADJPJ DMOOA	BDJFJ MAFJI	CMDPJ MCGBK	DGJAM GBNGC	EMGKJ MDOBE	FDJAJ DAFGM	GGJKJ DIGOO	HDMFM JENJG	
2	ADBFD GNPJC	BDJFB DAHPI	CLJFJ MKDBO	DMLFJ MFMBA	EOMAJ MLLBA	FOJAD IAGI	GLJAJ DKDOK	HBGFG DGIJC	
3	AMLCJ JHMEC	BLJKB HCDMM	CNJAG NDNCC	DOLAD NNICE	EIJAD NCFCM	FIMAJ CBOFE	GCGFG HMNNG	HIJAJ NAGKO	
4	ADIHJ HLBOO	BNMFO HEMMA	CILPJ NHMFA	DHEAM NEHCI	EKJAJ NKACI	FFGKJ IJLFA	GPMFM HOINC	HKJKJ HCDKK	JBBNJ HDCOG
5	ABCNJ HJEOK	BKGPE HGJME	CKLFJ HPJFE	DKOAG NMCCM	EOJKG NGFDO	FEJAJ HFOEG	GBDKD HNNME	HBJFJ IBGLM	JCLCJ HFNOK
6	ACICJ HPLOG	BEJFL HFMNC	CELAJ IDMEC	DBBFJ NAHDK	EGJAM NOADK	FEEAM NBPDE	GGJAJ HPIMA	HJJFJ CDDLI	JABIJ HHIOO
7	AAIIJ HNOOC	BJDFB HHJNG	CMLAJ CLJEG	DGLPD NICDO	EKDPD NHPDG	FGOKG NJKDA	GAJPG HJHMM	HAJFJ NFMLE	JBONJ HENPI
8	ABINJ HOLPE	BJEPB CGIKE	CJHFD HIFNK	DDIFJ IEOKC	EKDIJ HNMOG	FALFJ NAFDM	GAJCJ NGEBM	HAJFL HFONE	JLNCD NIBGE
9	AJINJ HMOPA	BGOCO IJLHE	CFIFM HOKNG	DJAFJ HFPNA	EIJCJ HPJOC	FACPJ CGJKA	GAGCO IGGHM	HIJFB HHLNA	JGNCJ HAEGA
10	AANNJ HKBPM	BJICB HAHOI	CIIFG HMPNC	DPAFG HDANM	EHONM IOIJA	FHIFJ IEMKE	GNMIE CODHI	HHJFB HGLPC	JPHCG IJLGM
11	AIHNJ HIEPI	BDANO IBGJK	CHIFJ HNPPA	DIKFM HBFNI	ECNCJ NCEAM	FHIFO HEOME	GHJNL HKDFK	HHBKB HHKIA	JCNCM CBOGI
12	ACCNG HJENK	BAFNB HHJJG	CCAPG CMOIC	DHPFJ HAFPK	ENNCG NGECO	FNIAB HFOOG	GPDHL NCGFO	HPBAL NFPIE	JNICJ HFOEK
13	AHPNJ BKBDM	BCPCL BNIAG	CAPKJ BDPBC	DPPAJ EAEGK	EHPCJ EKBMI	FPIFB EFPHG	GGGNE EMNMG	HFBIB EHIMA	JHANJ OGLKM
14	ANAEJ EPKEG	BCBCL OIBEM	CJPFJ BKABO	DPBAJ BFNCA	EFFID EIEMM	FJNKO LMAHK	GOMHO EOIMC	HGBHO EBHMM	JKAHJ EEOKI

Ihr Spezial-Versand für Spiele-Importe!
Wir liefern schnell! Testen Sie uns!

NEU

Verbesserte Version

Lauffähig mit **jedem** Zubehör, **besseres** Bild
PC Engine PAL + 1 Spiel anschlußf. an jeden Ferns.
PC Engine RGB + 1 Spiel
CD-ROM auch als normaler Audio CD-Player nutzbar
Back up-Booster speichert Spielstände u. Highscores

Auswahl aus PC Engine Software
Gunhed, **Bloodywolf**, **Altered Beast**, **Nectaris**, **F 1-Dream**, **Mr. Hell**, **Out Run**, **Ordyne**, **Digital Champ**, **Wonderboy III**

Neuankündigung
Shinobi, **Darius**, **Power Drift**, **Afterburner**, **Thunderblade**

Neuheiten, Sonderangebote und und und...finden Sie in unserem kostenlosen Gesamtkatalog. Noch heute anfordern! Wir führen auch alle Artikel für das SEGA-Master-System sowie weitere Importe aus Japan.

SEGA®

16-Bit-Megadrive nur DM 409,-

Super-Weihnachts-Angebot: Grundgerät, kompl. mit Spiel
Lieferung, solange Vorrat reicht.

Mark III Adapter für 8-Bit-Spiele

Auswahl aus Megadrive-Software
Super Hang On, **Ghost'n Ghouls**, **World Cup Soccer**, **Thunderforce II**, **Ken North**, **Alex Kidd**, **Golf**, **Rambo III**

Neuankündigung
Heavy Unit, **Basketball**, **Forgotten World**, **Atomic Robokid**

CWMII

Ihr Videospiel-Spezialversand:
CWM-COMPUTERVERSAND THOMAS MUST
PF. 1212, 3387 VIENENBURG 1, TEL. (05324) 2001
Änderungen und Irrtümer vorbehalten.

>>AUSTRIA<<
DYNAMIC SYSTEMS
Hauptstraße 104
A-8784 Trieben

»HOTLINE«
03615/2736
Mo-Fr 15-19 Uhr

STÄNDIG ALLE AKTUELLEN NEUERSCHEINUNGEN LIEFERBAR, AUCH FÜR: SEGA, SCHNEIDER CPC, SPECTRUM, ATARI XL, C16.

Titel	Amiga	ST	IBM
Action Fighter	S 549,-	S 549,-	S 549,-
Batman the Movie	S 599,-	S 599,-	S 599,-
Balance of Power 1998	S 649,-	S 649,-	S 649,-
Bloodwych	S 699,-	S 699,-	-,-
Carrier Comand dt.	S 549,-	S 549,-	S 599,-
Dungeon Master dt.	S 549,-	S 549,-	-,-
Dynamite Dux	S 649,-	S 649,-	-,-
Emperor of the Mines	S 649,-	-,-	-,-
Elite dt.	S 549,-	S 549,-	S 599,-
Falcon F 16 dt.	S 579,-	S 579,-	S 999,-
Falcon F 16 Mission dt.	S 499,-	S 499,-	-,-
F 15 Strike Eagle 2	-,-	-,-	S 849,-
F 16 Combat Pilot dt.	S 579,-	S 579,-	S 599,-
Grand Prix Circuit dt.	S 599,-	-,-	S 599,-
Great Courts Tennis	S 599,-	S 599,-	-,-
Hanse	S 699,-	S 749,-	-,-
Hardn Drivin	S 649,-	S 649,-	-,-
Hawkeye	S 449,-	S 449,-	-,-
Indianer Jones Adv. dt.	S 649,-	S 649,-	S 649,-
Kingdoms of England dt.	S 649,-	-,-	-,-
Kings Quest IV	-,-	S 749,-	-,-
Kult dt.	S 649,-	S 649,-	S 649,-
Leisure Suit L. II dt.	S 699,-	S 699,-	S 699,-
M 1 Tank Platoon	-,-	-,-	S 899,-
Maniac Mansion	S 649,-	S 649,-	S 649,-
Murders in Venice	S 599,-	S 599,-	-,-
Quest F.T. Time Birds	S 699,-	S 699,-	-,-
Paperboy	S 599,-	S 599,-	S 599,-
Pirates	-,-	S 699,-	-,-
Populous dt.	S 549,-	S 549,-	S 599,-
Populous Scenery dt.	S 349,-	S 349,-	-,-
Powerdrift	S 649,-	S 649,-	-,-
Robocop	S 599,-	S 599,-	S 599,-
RVF Honda dt.	S 649,-	S 649,-	-,-
Shadow of the Beast	S 799,-	-,-	-,-
Shinobi	S 599,-	S 599,-	-,-
Space Ace	S 949,-	-,-	-,-
Sim City dt.	S 649,-	S 649,-	S 649,-
Space Rogue	S 649,-	S 649,-	S 649,-
Stadt der Löwen	S 899,-	S 899,-	-,-
Stunt Car Racer dt.	S 649,-	S 649,-	S 649,-
The Games Summer Ed.	S 649,-	S 649,-	-,-
Their Finest Hour	S 749,-	S 749,-	S 749,-
Tower of Babel	S 649,-	S 649,-	S 649,-
Xenon Megablast	S 599,-	S 599,-	-,-
Weird Dreams	S 599,-	S 599,-	-,-
Ultima V	-,-	-,-	S 749,-
Zak McKracken dt.	S 649,-	S 649,-	S 649,-

Titel	C 64-Disk
Batman the Movie	S 449,-
Battle of Napoleon	S 549,-
Curse of the Azure Bonds	S 649,-
Dragon Spirit	S 449,-
F 16 Combat Pilot	S 549,-
Grand Prix Circuit dt.	S 399,-
Grand Monster Slam dt.	S 399,-
Highligts dt.	S 399,-
Jack Niklas Golf	S 499,-
Microprose Soccer	S 549,-
Mr. Heli	S 449,-
New Zealand Story	S 449,-
Oil Imperium dt.	S 349,-
Power Play Classics	S 399,-
Rock & Roll	S 399,-
Stunt Car Racer	S 449,-
Testdrive II dt.	S 399,-
The Hits Thalamus	S 449,-
Ultima V	S 599,-
XY-Boots	S 399,-
Zak McKracken dt.	S 449,-
Zzap Sizzlers Comp.	S 449,-

Spielekonsolen	
PC-Engine Pal oder RGB	S 3998,-
PC-Engine Pal/RGB kombin.	S 4498,-
Sega Mega Drive	S 3998,-

Titel	PC ENGINE
Bloody Wolf	S 999,-
Chan & Chan	S 699,-
Cyper Cross	S 899,-
Dragon Spirit	S 899,-
Final Lap Twin	S 899,-
Gunhed	S 899,-
Nectaris	S 899,-
Ninja Warriors	S 999,-
P-47 Airforce	S 899,-
R-Type I	S 699,-
Shanghai	S 799,-
Son Son II	S 899,-
Tigerheli	S 999,-
Wonderboy	S 799,-
World Court Tennis	S 699,-
Yaksa	S 999,-

Unsere vollständige Preisliste erhalten Sie kostenlos (bitte System angeben). Schreiben Sie uns oder rufen Sie einfach an!
Alle Preise in ÖS, inkl. MwSt., der Versand erfolgt per Nachnahme (ca. S 35,- Versandkosten).

Impressum

Herausgeber: Carl-Franz von Quadt, Otmar Weber

Redaktionsdirektor: Richard Kerler

Chefredakteur: Heinrich Lenhardt (hl) — verantwortlich für den redaktionellen Teil
Ablaufsteuerung: Ulrike Peters (up)
Redaktion: Anatol Locker (al), Michael Hengst (mh), Henrik Fisch (hf)
Redaktionsassistenz: Ulrike Peters (289)

Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.

Manuskripteinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, muß dies angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Markt&Technik Verlags AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.

Art-director: Friedemann Porscha
Layout: Rolf Boyke (bo Cheflayouter), Wolfgang Berns
Fotografie: Sabine Tennstaedt, Roland Müller
Titel: Broderbund

Anzeigenleitung: Hans W. Cada (894) — verantwortlich für Anzeigen

Anzeigenverwaltung und Disposition: Patricia Schiede (172), Monika Burseg (147)

Anzeigenpreise: Es gilt die Anzeigenpreisliste von Happy-Computer Nr. 6 vom 1. Januar 1989.

Anzeigen-Auslandsvertretungen:
England: F. A. Smyth & Associates Limited 23a, Aylmer Parade, London, N2 OPQ, Telefon: 0044/1/3405058, Telefax: 0044/1/3419602
Taiwan: Third Wave Publishing Corp. 1 — 4 Fl. 977 Min Shen E. Road, Taipei 10581, Taiwan, R.O.C., Telefon: 00886/2/7630052, Telefax: 00886/2/7658767, Telex: 078529335

Auslandsrepräsentation:
Schweiz: Markt & Technik Vertriebs AG, Kollerstr. 3, CH-6300 Zug, Tel. 042-415656, Telex: 862329 mut ch
USA: M & T Publishing, Inc: 501 Galveston Drive, Redwood City, CA 94063; Tel. (415) 366-3600, Telex 752-351
Österreich: Markt & Technik Ges. mbH., Große Neugasse 28, A-1040 Wien, Tel. 0222/5871393, Telex 047-132532

Erscheinungsweise: »Power Play« erscheint monatlich als Beilage zu »Happy-Computer«

Bezugsmöglichkeit: Abonnement-Service: Telefon 089/4613-368. Bestellungen nimmt der Verlag oder jede Buchhandlung entgegen. Das Abonnement verlängert sich um ein Jahr zu den dann gültigen Bedingungen. Es kann jederzeit zum Ende des bezahlten Zeitraums gekündigt werden.

Vertriebsleiter: Helmut Grünfeldt (189)

Vertrieb Handelsauflage: Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel) sowie Österreich und Schweiz: ip Internationale Presse, Hauptstätter Straße 96, 7000 Stuttgart 1, Telefon (0711) 6483-110

Produktionsleitung: Technik: Klaus Buck (180), Wolfgang Meyer stellvertr. (887); Herstellung: Otto Albrecht (917)

Druck: E. Schwend GmbH + Co. KG, Schmollerstr. 31, 7170 Schwäbisch Hall.

Urheberrecht: Alle in Power Play erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Reproduktionen gleich welcher Art, ob Fotokopie, Mikrofilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die beschriebenen Lösungen oder verwendeten Bezeichnungen frei von gewerblichen Schutzrechten sind.

Sonderdruck-Dienst:
Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge sind in Form von Sonderdrucken zu erhalten. Anfragen an Reinhard Jarczok, Tel. 089/4613-185, Fax: 4613-776

©1989 Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft

Vorstand: Otmar Weber (Vors.), Bernd Balzer, Richard Kerler

Direktor Zeitschriften: Michael M. Pauly

Mitteilung gem. Bayerischem Pressegesetz: Aktionäre, die mehr als 25% des Kapitals halten: Otmar Weber, Ingenieur, München; Carl-Franz von Quadt, Betriebswirt, München; **Aufsichtsrat:** Carl-Franz von Quadt (Vorsitzender), Dr. Robert Dissmann (stellv. Vorsitzender), Ursula Berndt

Anschrift für Verlag, Redaktion, Vertrieb, Anzeigenverwaltung und alle Verantwortlichen:
Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München, Telefon 089/4613-0, Telex 522052

Telefon-Durchwahl im Verlag:

Wählen Sie direkt: Per Durchwahl erreichen Sie alle Abteilungen. Sie wählen 089-4613 und dann die Nummer, die in Klammern hinter dem jeweiligen Namen angegeben ist. Die Redakteure sind montags zwischen 15 und 17 Uhr unter der Durchwahl -289 zu erreichen.

GERMAN DESIGN GROUP

Erleben Sie ein anspruchsvolles und faszinierendes Fantasy-Rollenspiel für einen Spieler in deutscher Sprache, das drei(!) Disketten-seiten belegt. Ein seltsamer Kristallsplitter schleudert Sie in eine andere Welt, die von einer unheimlichen Macht beherrscht wird. „Die Dunkle Dimension" ist ein Muß für jeden Rollenspiel-Fan. Das Spiel wird Sie von der Anleitung bis zu der Lösung für viele Stunden begeistern!

Computer: C64 Floppy-Disk 5¼"
Die Dunkle Dimension
Bestellnummer: C5/00401, 60,--
Händleranfragen erwünscht
Neuerscheinungen vorrätig

···kostenloser Katalog auf Anfrage···kostenloser Katalog auf Anfrage

Rüdiger Rinscheidt · Buchholzstr. 17 · 4755 Holzwickede
Hotline: Freitags von 16.00-18.30, ☎ 02301/12647

G·D·G

DYNATEX

Let's work together

PC-ENGINE

PC-Engine RGB		PC-Engine PAL & RGB		PC-Engine PAL	
mit 1 Spiel	nur 449,-	mit 1 Spiel	nur 519,-	mit 1 Spiel	nur 485,-
Bloody Wolf	109,-	Ninja Warriors	109,-	Tiger Pilot	109,-
yaksa	99,-	Legendary Axe	99,-	Son Son II	99,-
Vigilante	74,-	Victory Run	74,-	Galaga 88	79,-

SEGA MEGA DRIVE

Sega Mega Drive RGB			Sega Mega Drive PAL		
mit 1 Spiel nur		449,-	mit 1 Spiel nur		449,-
Rambo III	129,-	World Cup Soccer	129,-	Super Hang On	129,-
Baseball	129,-	Space Harrier II	129,-	Thunderforce II	129,-

AMIGA

Batman The Movie	64,-	Summer Edition	64,-	Beach Volley	64,-
Shadow of Beast	85,-	Sim City	69,-	Dragon Spirit	59,-

★ *Bitte fordern Sie unsere kostenlose Preisliste an* ★

Service-Line: 0 23 01 / 41 34 24 Stunden

Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten

Inh. Hans-Jürgen Grahl, Natorper Str. 6, 4755 Holzwickede

SPIELE FÜR AMIGA

Neu! GREAT COURTS Neu!
DIE Tennis-Simulation für alle Amiga! **74,80 DM**

Wir bekommen täglich Neuheiten für den Amiga!
Fordern Sie doch einfach mal die neueste Preisliste an.
Sie werden überrascht sein! Hier ein paar Beispiele:

TITEL	PREIS	TITEL	PREIS
Rock'n Roll	69,90	Gran Prix Circuit	74,80
Xenophobe	74,80	Hillsfar	74,80
SimCity (dtsch)	89,90	King Arthur	74,80
Batman	74,80	Laser Squad	59,90
Chinese Karate	59,90	Little Comp. People	34,80
Create-A-Shape	98,00	Paper Boy	59,90
FS II-Hawaiien Od.	44,80	Space Quest III	99,00

COMPY SHOP

Gneisenaustraße 29 • 4330 Mülheim Ruhr
0208-497169 + 496178

INTERNATIONAL SOFTWARE KÖLN

Inh. Elke Heidmüller

	AMIGA	ST
Asterix Hinkelstein dt.	64,90	64,90
Bloodwych	64,90	64,90
Cosmo Ranger		
S.O.L. 2000 AD	54,90	54,90
Chinese Karate dt.*	54,90	54,90
Elite dt.	69,90	69,90
Fugger dt.	53,90	53,90
Figther Bomber dt.	a. A.	a. A.
F-16 Missionsdisk. dt.	54,90	54,90
F-16 Combart Pilot dt.	69,90	69,90
Gunship dt.	69,90	69,90
Great Courts Tennis dt.	69,90	69,90
Hard Drivin dt.	54,90	54,90
Indianer Jones Adv. dt.	69,90	69,90
Kick off dt.	44,90	44,90
Kult dt.	54,90	54,90
North & South dt.	64,90	64,90
Minos dt.	54,90	54,90

MS-DOS	5,25"	3,5"
688 Attack Sub	69,90	69,90
U.F.O.	94,90	94,90
F-15 Strike Eagle II	84,90	84,90
Indianer Jones Adv.	79,90	79,90
Populous dt. *	69,90	69,90
Sim City dt.	79,90	79,90
Ooze II dt.	69,90	69,90

★ Versand per NN (UPS o. Post) DM 8,00
★ Aktuelle Preisliste für AMIGA, ATARIST, MS-DOS, SEGA, Nintendo und PC Engine gegen frankierten Rückumschlag

24 Std. Bestellannahme
(Anrufbeantworter)
*Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten

	AMIGA	ST
Ooze II dt.	69,90	69,90
Oil Imperium dt.	54,90	54,90
Pool of Radiance *	64,90	64,90
Paperboy dt.	54,90	54,90
Populous dt.	69,90	69,90
Populous Zusatzdisk. dt.	29,90	29,90
Pirates dt. *	69,90	64,90
Pharach dt.	69,90	69,90
Stadt der Löwen dt.	89,90	
Sommer Edition dt.	64,90	64,90
Shadow of the Beast	89,90	
Soccer Manager plus dt.	39,90	39,90
Sim City dt.	79,90	79,90
Times of Lore	69,90	69,90
Turbo Outrun dt.	64,90	54,90
Xenon 2	64,90	64,90

* bei Drucklegung noch nicht lieferbar.

Weitere Neuerscheinungen vorrätig! Bitte nachfragen!

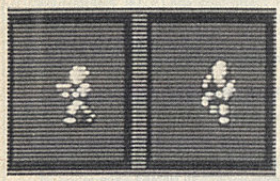
Computer Softwarevertrieb

Postfach 830110, 5000 Köln 80, Öffnungszeiten Mo.-Fr. 10.00-19.00 Uhr
☎ 0221/604493 und 604496, Fax 0221/609003

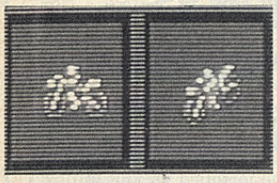
So geht's: Nectaris

Auf ins Kampfgetümmel: Mit dieser Aufstellung der Waffen und Fahrzeuge macht "Nectaris" noch mehr Spaß.

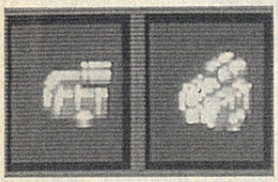
In Ausgabe 10/89 haben wir das Superstrategiespiel "Nectaris" für die PC-Engine getestet. Alle Strategiefans, die gleich loslegen wollen, bekommen von uns ein paar Lekkerbissen serviert: eine Aufstellung aller Fahrzeuge mit Ihren speziellen Eigenschaften wie Schußweite, Reichweite und Kampfstärke sowie einige taktische Tips und Kniffe. Fangen wir mit den einzelnen Einheiten an:



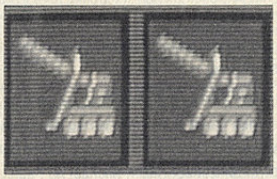
GX-77
Ganz normale Infanterie. Schlechte Bewaffnung und unzureichend gepanzert. Sehr wichtig, um Fabriken und gegnerische Basen zu erobern. Können sich alleine maximal drei Felder bewegen und immer nur ein benachbartes Feld angreifen.



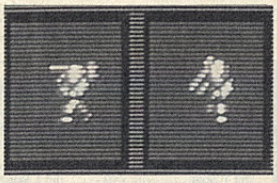
CBX-1
Infanterie auf Motorrädern. Angriffs- und Verteidigungswerte wie bei den GX-77-Einheiten. Können aber neun Felder weit ziehen und auch Basen und Fabriken erobern.



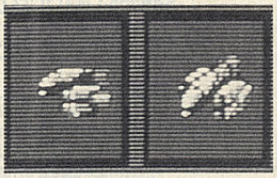
C-61
Transportflugzeug. Keine Bewaffnung und mangelhaft gepanzert. Dafür kann alles transportiert werden. Von der Mine bis zur "Dicken Berta" HMB-2 hat alles Platz und kann ziemlich weit mitgeschleppt werden. Bei einem Angriff sind leider nicht nur die Flieger weg, sondern auch die Ladung. Reichweite bis zu neun Felder.



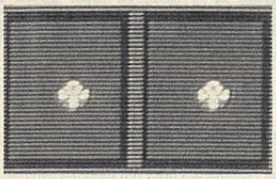
SS-80
Superdicke Haubitze. Leider nicht alleine bewegungsfähig. Kann aber mit den Transportern C-61 oder NC-1 an ihren Zielort gebracht werden. Nach Installation nicht mehr zu verschieben und nicht gegen benachbarte Felder zu verteidigen. Schußweite beträgt sechs Felder.



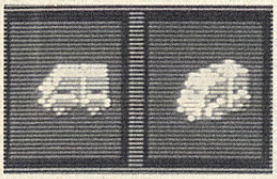
GX-78
Etwas bessere Infanterie. Sind mit Panzerabwehrraketen bewaffnet und besser gepanzert als ihre kleinen Brüder. Dafür dürfen sie nur zwei Felder ziehen. Angriff auch nur gegen benachbarte Felder. Können ebenfalls Fabriken und Stützpunkte einnehmen.



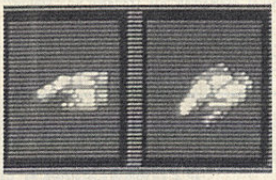
EF-88
Die EF-88 ist bei Nectaris die ultimative Waffe. Dieser Jagdbomber ist gegen alles einzusetzen und hat eine mehr als überzeugende Feuerkraft. Ernsthafte Feinde sind nur der FX-1 und die Luftabwehrpanzer MM-107. Fliegt gute elf Felder weit. Leider hat der Feind oft ein paar Einheiten mehr als Ihr selbst. Deshalb ist eine Eurer Hauptaufgaben, diese Dinger um fast jeden Preis in die Luft zu jagen.



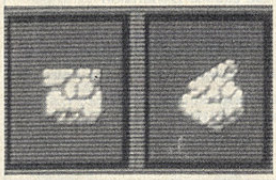
M-77
Simple Minen. Müssen wie die SS-80 mit Transportern an ihren Zielort gebracht werden. Äußerst praktisch, um enge Straßen oder Wege zu blockieren. Müssen erst alle abgeschossen werden, um daran vorbeizukommen.



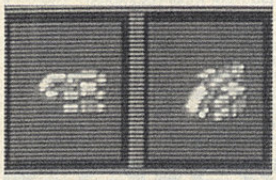
NC-1
LKW. Ideal zum Verfrachten von Infanterie, Minen oder SS-80-Haubitzen. Leichte Bewaffnung und Panzerung. Reichweite: sechs Felder.



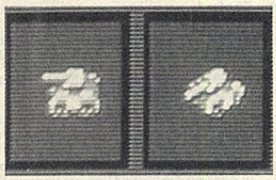
FX-1
Reinrassiges Jagdflugzeug. Besonders hohe Reichweite von 12 Feldern. Leider nur gegen feindliche Flieger und nicht gegen Bodenziele einsetzbar; der Bewaffnung der EF-88 etwas unterlegen.



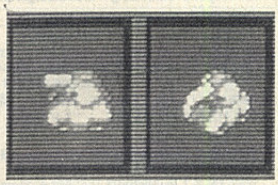
T-79
Etwas langsamer als der S-61 (fährt vier Felder weit), dafür ist dieses Teil besser bewaffnet und hat eine bessere Durchschlagskraft.



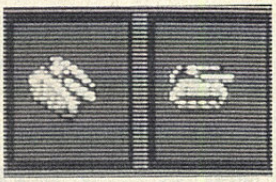
AX-87
Hier handelt es sich um einen reinen Bomber. Effektiv nur gegen Bodenziele. Im direkten Luftkampf den FX-1- und EF-88-Einheiten unterlegen. Die Flug-Reichweite liegt bei maximal zehn Feldern.



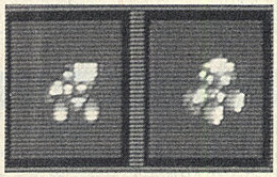
S-61
Der Standard-Panzer. Durchschnittliche Bewaffnung, Panzerung und gute Beweglichkeit zeichnen ihn aus. Fährt bis zu sechs Felder weit. Kampfeinsatz nur gegen benachbarte Felder.



PT-6
Langsamer aber besser gepanzert als der S-61. Kann genausoweit fahren wie der T-79. Besonders gut geeignet gegen leichte gegnerische Fahrzeuge.

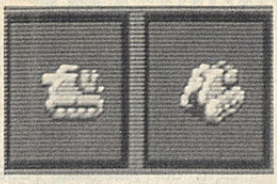


GS-81
Durch seine große Reichweite und Feuerkraft ist dieses Teil der ideale Panzerkiller. Gerade Einheiten mit einem großen Erfahrungslevel richten großen Schaden an. Fährt sieben Felder weit.

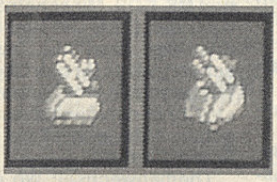


MB-4
Fast identisch mit dem MB-5. Fährt, feuert und entfernt sich wieder. Leider etwas langsamer als der Bruder, kommt nur sechs Felder weit. Kann aber aus zwei Sektoren Entfernung schießen. Eingeschränkt gegen Luftangriffe einzusetzen und aus der Nähe wehrlos.

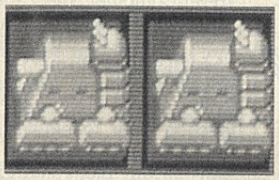
Nach den Fahrzeugen machen wir Euch mit den Gebäuden und dem Gelände vertraut.



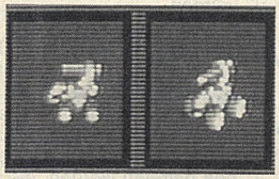
GT-86
Ebenso wie sein kleiner Bruder GS-81, ein ideales Fahrzeug, um gegen Panzer eingesetzt zu werden. Ist ein wenig langsamer, fährt nur fünf Felder, dafür aber stärker bewaffnet als der GS-81.



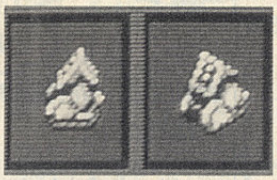
MM-107
Ein Panzer, der mit Luftabwehrraketen bestückt ist. Völlig unbrauchbar im Bodenzieleinsatz. Fährt und schießt fünf Felder weit. Wie bei den anderen weitreichenden Waffen gibt's nur die Möglichkeit zu fahren oder zu feuern. Besonders gut gegen die EF-88 zu gebrauchen.



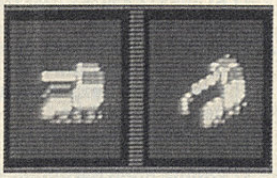
HMB-2
Unser Liebling: die dicke Berta. Unglaublich langsam, nur zwei Felder Reichweite. Dafür aber auch ziemlich stark gepanzert und bewaffnet. Einer Einheit dieser Monster ist am Boden kaum etwas entgegenzusetzen. Hat leichte Flack gegen Luftangriffe an Bord. Es bietet sich an, dieses Ding mit dem Luftransporter zu bewegen.



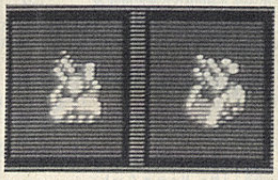
MB-5
Hier haben wir das erste Mal eine Einheit, die fahren, feuern und dann wieder verschwinden kann. Der MB-5 ist mit einer kleinen Kanone bewaffnet und gegen Infanterie und Panzer gut zu gebrauchen, mit Einschränkungen auch gegen Luftangriffe. Fährt bis zu acht Felder weit. Angreifen kann er aber immer nur einen benachbarten Sektor.



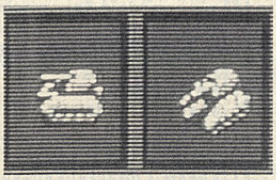
MR-22
Wie die Haubitze kann dieser Raketenwerfer entweder fahren oder schießen. In beiden Fällen kommt Ihr vier Felder weit. Kann sich ebenfalls nicht gegen Nahangriffe verteidigen.



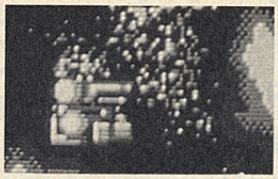
SG-4
Eine fahrbare Haubitze. Nicht besonders gut gepanzert, feuert dafür aber aus sicherer Entfernung von fünf Feldern. Kann sich aber gegen direkt nebenstehende Einheiten nicht verteidigen. Mit diesem Ding habt Ihr entweder die Möglichkeit zu fahren, vier Felder weit, oder zu feuern. Eine sehr wichtige Einheit, die Ihr nicht unterschätzen solltet.



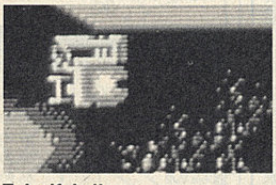
AAG-4
Hier haben wir die erste fahrbare Flugabwehrkanone. Relativ schnell: sechs Felder. Kann aber nur gegen benachbarte Felder vorgehen. Diese Einheit läßt sich zur Not auch gegen Bodentruppen einsetzen.



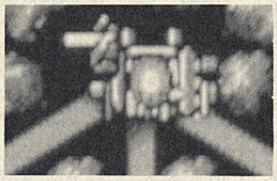
TT-1
Relativ langsamer und schwacher Panzer. Nicht besonders haltbar, aber gegen leichte Einheiten noch ganz brauchbar einzusetzen. Fährt gut fünf Felder weit.



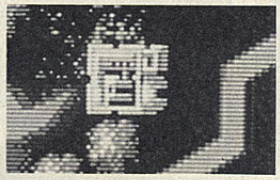
Eigene Fabrik
Hier seht Ihr mal eine eigene Nachschub- und Reparaturstation.



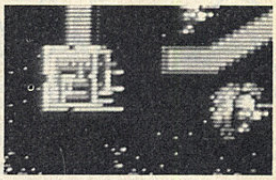
Feindfabrik
Die Fabriken des Gegners zeigt auch wieder das Bild.



Großes Hauptquartier
Im Level 16 sieht die Feindbasis etwas anders aus. Im Prinzip ändert sich dadurch aber nichts.



Feindbasis
So sehen die gegnerischen Hauptquartiere aus. Versucht möglichst schnell, eine Infanterieeinheit heil dorthin zu bringen. Leider ist das in höheren Spielstufen nicht gerade einfach.



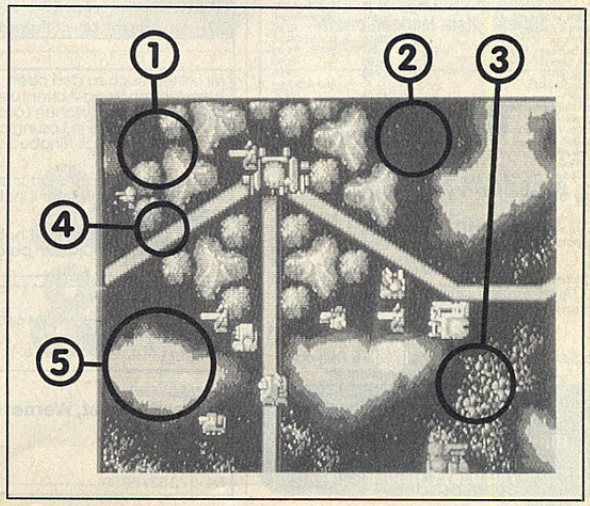
Heimatbasis
Wie im Bild sieht in allen Stufen Eure Basis aus. Ab dem vierten Level solltet Ihr immer eine Einheit darauf stehen lassen, um die Basis gegen eventuelle Angriffe zu schützen.

Neutrale Fabrik
Die Nachschubdepots, die noch nicht eingenommen wurden, sind in Gelb dargestellt und sehen aus wie auf dieser Abbildung. Wie alle anderen Gebäude können sie mit Infanterie eingenommen werden.

Geländearten
Die verschiedenen Geländearten haben unterschiedliche Auswirkungen auf die Verteidigungs- und Angriffswerte Eurer Einheiten. Je höher der Prozentwert, desto besser werden Eure Einheiten. Insgesamt gibt es fünf Stufen des Geländes:
1. Straßen — 0 Prozent
2. Normales Gelände — 5 Prozent
3. Berge — 20 Prozent
4. Schutt — 30 Prozent
5. Tiefe Schluchten — 40 Prozent

Wir hoffen, daß Euch mit dieser Aufstellung das Spiel Nectaris noch mehr Spaß macht.

mh



Bachler Computersoftware

Amiga	Preis in DM
Bat Man – Der Film	69,95
Beach Volley	69,95
Cabal	69,95
Chambers of Shaolin	66,95
Continental Circus	54,95
Day of the Pharaoh	69,95
Dogs of War	54,95
Dragons of Flame	66,95
Drakkhen	79,95
F29 Retaliator	a. A.
Fighter Bomber	74,95
Fighting Soccer	69,95
Ghostbusters II	66,95
Ghouls'n Ghosts	a. A.
Great Courts	69,95
Hard Drivin	54,95
Harley Davidson	66,95
Hillsfar	66,95
Indiana Jones 3 Adventure dt.	69,95
It came from the desert (1 MB)	79,95
Kaiser (Deutsch)	109,00
Maniac Mansion (Deutsch)	69,95
Midwinter	66,95
North & South	66,95
Operation Thunderbolt	69,95
Power Drift	66,95
Rainbow Islands	66,95
Rings of Medusa	a. A.
Rock'n Roll	66,95
Shadow of the Beast	89,95
Sim City (Deutsch) Ohne 1 MB!	69,95
Space Quest 3 (1 MB)	89,95
Star Trek V + Final Frontier	69,95
Stunt Car Racer	66,95
Super Wonder Boy	66,95
The Untouchables	69,95
Toobin	54,95
Tower of Babel	66,95

Atari ST	Preis in DM
Bat Man – Der Film	
Battlechess	74,95
Beach Volley	a. A.
Cabal	54,95
Chambers of Shaolin	54,95
Chaos strikes back	69,95
Continental Circus	54,95
Day of the Pharaoh	69,95
Dogs of War	54,95
Dragons of Flame	66,95
Drakkhen	69,95
F29 Retalisator	a. A.
Fighter Bomber	74,95
Fighting Soccer	54,95
Ghostbusters II	66,95
Ghouls'n Ghosts	a. A.
Great Courts	69,95
Hard Drivin	54,95
Harley-Davidson	66,95
Hillsfar	66,95
Indiana Jones 3 Adventure dt.	69,95
Iron Lord	74,95
Maniac Mansion (Deutsch)	69,95
Midwinter	66,95
Never Mind	49,95
North & South	66,95
Operation Thunderbolt	54,95
Power Drift	54,95
Rainbow Islands	a. A.
Red Storm Rising	66,95
Rings of Medusa	a. A.
Stunt Car Racer	66,95
Summer Edition	59,95
Super Wonder Boy	54,95
The Untouchables	54,95
Toobin	54,95
Tower of Babel	66,95
Turbo Out Run	a. A.

Commodore 64	Kass.	Disk.
Bat Man – Der Film	29,95	42,95
Blodwych		auf Anfrage!
Cabal	29,95	42,95
Chambers of Shaolin		auf Anfrage!
Continental Circus	29,95	42,95
Dragon Spirit	29,95	39,95
Fighter Bomber		54,95
Fighting Soccer	29,95	42,95
Ghostbusters II	29,95	39,95
Ghouls'n Ghosts		auf Anfrage!
Iron Lord *	44,94	59,95
Maniac Mansion (Deutsch)		44,95
Moonwalker	29,95	42,95
Operation Thunderbolt	29,95	42,95
Power Drift	29,95	42,95
Rainbow Islands	29,95	42,95
Rock'n Roll	39,95	44,95
Roller Coaster Rumbler	29,95	42,95
Shinobi	29,95	42,95
Sim City (Deutsch) *	29,95	42,95
Strider	29,95	42,95
Stunt Car Racer	36,95	42,95
Super Wonder Boy	29,95	42,95
The Untouchables	29,95	42,95
Toobin	29,95	39,95
Tusker	29,95	42,95
Xenophobe		42,95

Gleich anrufen und kostenlose Preisliste anfordern oder sofort Bestellung durchgeben!

02871/183088

Versand erfolgt per Nachnahme (+5 DM) oder Vorkasse (Bar, Scheck) portofrei

Andreas Bachler
Computersoftware
Blücherstr. 24 • Postfach 429
D-4290 Bocholt
Tel. 02871/183088

CARRÉE
Spiele First Class

NEU! Manhunter 2 (San Francisco) ist da!

NEU! DM 79,90 (incl. Komplettlösung DM 85.-)

	PC	ST	AMIGA
Balance of Power*	(4) 69,90	65,90	65,90
Neu: Batman	(2)	58,90	69,90
Battletech	(2) 74,90	69,90	69,90
Bloodwych	(1) 69,90	69,90	69,90
Das Reich (mono)	(4)	53,90	
Déja Vu2	(2)	65,90	65,90
Demon Winter	(1) 65,90	65,90	65,90
Goldrush	(2) 72,90	65,90	65,90
Indiana Jones (dt.)	(2)	72,90	72,90
Hillsfar	(1) 69,90	65,90	65,90
JetfighterEGA/VGA	(3) 94,90		
Kings Quest 1-3	(2) 84,90	84,90	84,90
Kings Quest 4	(2) 84,90	72,90	
Kult	(1) 69,90	67,90	67,90
Legend of Djel	(2)	55,90	55,90
Larry 1	(2) 55,90	55,90	55,90
Larry 2	(2) 72,90	72,90	
Manhunter 1	(2) 72,90	72,90	72,90
Manhunter 2	(2) 79,90	79,90	
ManiacMansion(dt.)	(2)	72,90	72,90
Millenium 2.2	(4) 65,90	65,90	65,90
Police Quest 1	(2) 55,90	55,90	65,90
Police Quest 2	(2) 65,90	65,90	
Psion Chess*	(4) 65,90	65,90	
Sleeping Gods Lie	(1) 65,90	65,90	65,90
Space Quest 1	(2) 55,90	65,90	65,90
Space Quest 2	(2) 55,90	55,90	
Space Quest 3	(2) 72,90	72,90	
Talespin	(2)	65,90	
Tank Attack (CDS)	(4)	65,90	65,90
Waterloo	(4) 69,90	65,90	65,90
Weird Dreams	(2)	65,90	

Bei PC-Spielen immer gewünschtes Diskettenformat angeben. Die PC-Spiele, die mit einem "*" gekennzeichnet sind, sind nur auf 5,25'-Format lieferbar.

Die in Klammern angegebenen Ziffern bedeuten:
(1) = Rollenspiel (3) = Simulation
(2) = Adventure (4) = Strategie

Wir bieten auch zu den oben aufgeführten Sierra-Adventures die kompletten ausführlichen Lösungen an. Für nur DM 12,- je Lösung oder alle 14 DM 79,- (incl. Ringbuchordner).

Das besondere Angebot für alle Sierra-Freaks: Manhunter II incl. Lösung (!) DM 85,-.

Auch für das Kultspiel KULT haben wir die Lösung für DM 12.- parat.

Versandkosten-Anteile:
Lieferung per Nachnahme DM 6,50 (Ausland DM 10,-) oder per Vorauskasse DM 4.- (Ausland DM 6.-).

Bestellen Sie bei
Power Per Post, Werner Rätz
Abt. Carrée
Postfach 1640 P
7518 Bretten
Tel. 0 72 52 / 30 58

LESERBRIEFE

Verloren, verbannt, verbrannt?

Mir liegt die Ausgabe 11/89 vor. Was muß ich da beim Durchblättern bemerken? Kein einziger C 64-Test (noch nicht mal ein Kurztest). Was habt Ihr mit Euren C 64ern gemacht ?
Habt Ihr:
a) bei Eurem Umzug alle verloren?
b) alle C 64 aus Eurer Redaktion verbannt?
c) alle verpfänden müssen, um die Reparatur von Anatols Wagen bezahlen zu können? Oder haben
d) ein paar Rowdies alle fertigen Tests verbrannt? Man könnte doch bei einem Spiel, das auf dem Amiga, ST oder MS-DOS getestet wurde, von dem es aber eine C 64-Version gibt, die C 64-Umsetzung testen.

Christoph Hipp, Hamburg

In der Ausgabe 11/89 ist kein Test für den C 64. Daß der C 64 nicht mehr so bedeutend ist, versteh ich ja, aber seit den letzten drei Ausgaben finde ich immer weniger Tests für den C 64. In der neuesten Ausgabe sind nur Tests für Amiga, Atari ST und MS-DOS. Mir scheint, Ihr wollt den C 64, wie den CPC oder den Atari XL, "auslöschen". Wenn Ihr das Gegenteil beweisen wollt, dann testet Ihr in den nächsten Ausgaben bitte je zwei bis vier Spiele für C 64.

Themenwechsel: Wo geht Ihr hin, wenn Ihr Automaten testet? Wo gibt es in meiner Nähe Spielautomaten (Ulm und Umgebung)? Sind Automatenspiele für Minderjährige zugelassen?

Matthias Maier, Elchingen

Die meisten Spiele erscheinen mittlerweile zuerst für 16-Bit-Computer. Die Zahl der Programme, die gar nicht für C 64 umgesetzt wird, wächst ebenfalls. Deshalb mache man uns bitte nicht den Vorwurf, wir wollten einen Computer "auslöschen". Wir reflektieren mit der Computerverteilung im Test-Teil nur die Vorgänge in der Software-Industrie: Wenn ein Spiel zunächst für den Computer X herauskommt und erst später für den Computer Y, dann testen wir natürlich die Version, die zuerst erscheint. Daß in *POWER PLAY* 11/89 nicht einmal Kurztests für den C 64 standen, war ein unglücklicher Zufall. Wie Ihr in der letzten und dieser Ausgabe sehen konntet, haben wir nicht vor, den C 64 in dieser Rubrik abzuwürgen.

Spielautomaten testen wir bei einem Automaten-Großhändler in München. Über die Spielhallen-Szene im Raum Ulm sind wir leider nicht genau informiert. Spielhallen dürfen in Deutschland nur von Personen betreten werden, die mindestens 18 Jahre alt sind. *hl*

COMPUTER MARKT

Reinhard Schröder
Frie-Vendt-Straße 16
4400 Münster
Telefon: 02 51/53 27 71
Telefax: 02 51/53 28 42
Btx: 02 51 53 28 42

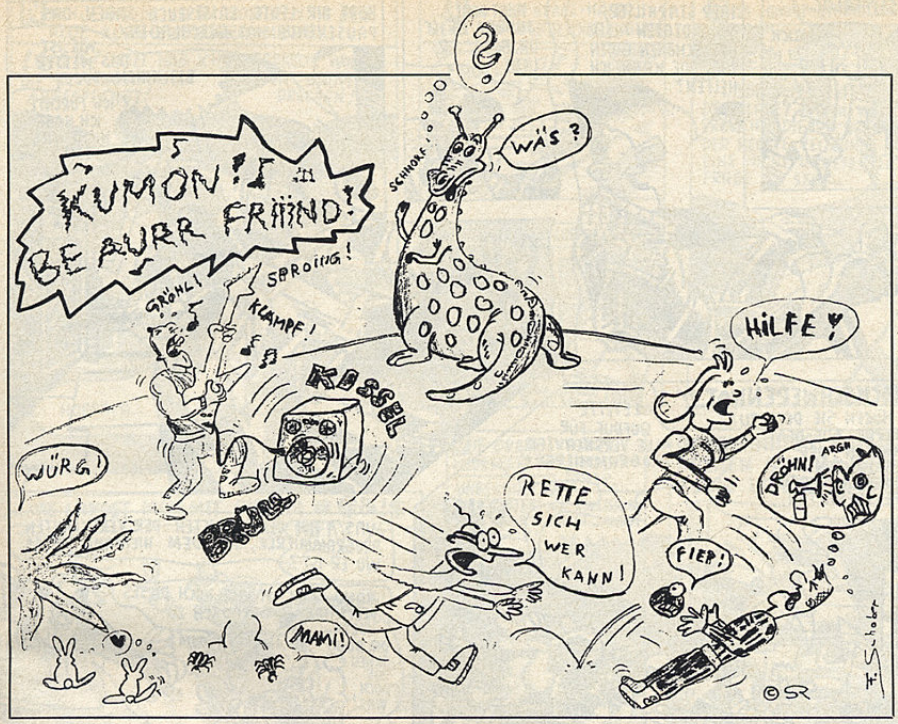
No-Name Disk. 3 1/2', 2DD	10 Stck.	16,95
No-Name Disk. 3 1/2', HD	10 Stck.	39,95
Np-Name Disk. 5 1/4', HD	10 Stck.	16,95
NEC Multisync 2A		1279,–
EPSON LX-400, centr.		419,–
ATARI Supercharger inkl. MS-DOS 4.01 (englisch)		728,–
Laufwerk 3 1/2' für ST oder Amiga (anschlußfertig)		240,–
Amiga 500 Speichererweiterung 512 KB, abschaltbar, Uhr		239,–

Andere Artikel auf Anfrage!!!

- Wir versenden Hardware, Software, Bücher und Zubehör.
- Preisliste mit Angabe des Computertyps gegen Einsendung von 2,- DM in Briefmarken.
- Preise freibleibend. Liefermöglichkeit vorbehalten.
- Lieferung per Nachnahme zzgl. Versandkosten.
- Händleranfragen erwünscht!

Feindbilder

Ich nehme Bezug auf Euren Aufruf zur Meinungsäußerung zum Leserbrief "Russen-Hatz" in *POWER PLAY* 11/89:

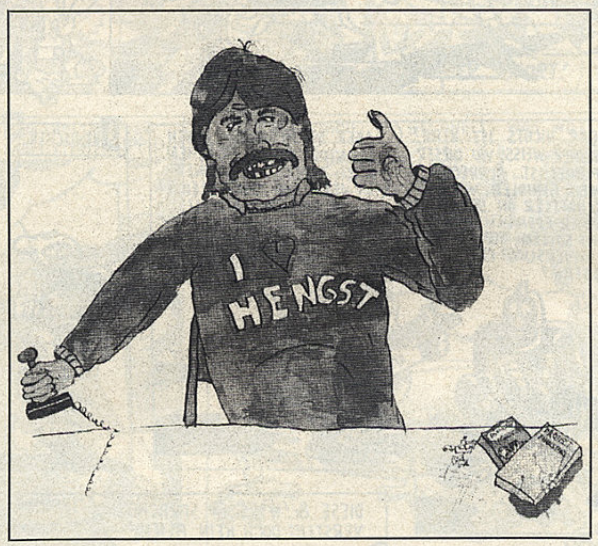


Auch diesmal erreichten uns viele tolle Leser-Zeichnungen

Vor etwa zwei bis drei Jahren gerieten die Spiele der Gattung "Simulation und Strategie" schon einmal unter Beschuß. Als kriegsverherrlichend, jugendgefährdend und gewaltfördernd eingestuft, wurde in der Folge beinahe alles, was das Label "Microprose" trug, sozusagen vom Fließband weg indiziert. Vor nun bald einem Jahr wurde die Indizierung von "Gunship" überraschend aufgehoben — dieses Jahr folgte Ende August "F-15 Strike Eagle". Diese zwei Simulationen scheinen die Jugend also nicht mehr zu verderben — oder aber die BPS scheint langsam einzusehen, daß es dem begeisterten Gunship-Piloten nicht darum geht, nach dem Motto "Hähä! Das waren zweitausend Menschen" mit einer 75-FFAR eine Infanterie-Einheit "wegzuputzen", sondern einzig und allein darum, den Hubschrauber mit seiner ganzen, hervorragend simulierten High-Tech-Ausrüstung zu beherrschen.

Genausowenig, wie ein Gunship-Pilot darauf aus ist, während der halben Stunde, für die der Sprit reicht, möglichst viele Menschenleben auszulöschen, genausowenig sieht er in einem angreifenden MI-24 "Hind"-Hubschrauber den bösen Russen. Eine "Hind" bedeutet für ihn eine erneute Herausforderung an sein Können im Umgang mit dem simulierten Hubschrauber. Der besondere Reiz der Simulationen von "Microprose" liegt nun mal darin, daß nicht nur die Technik an sich, sondern auch der Schauplatz mitsimuliert wird.

Daniel Wesemann, CH-Richterswil



Es ist wahr, daß die Programmierer meist kriegerischer Simulationen oder anderer Spiele sehr gerne die Warschauer-Pakt-Staaten als "Feind" darstellen. Wenn den Programmierern gar nichts anderes einfällt, als reale Begebenheiten im Spiel unterzubringen, lautet mein Tip: Versucht es doch mit staatenlosen, hochorganisierten Terroristenringen, wie es erfolgreich bei "Carrier Command" lief. Ebenfalls aktuell wäre die Verwendung von einflußreichen Drogenkartellen, wenn man unbedingt ein Feindbild haben will.

Thomas Falknowski, Hamburg

◀ F. Schober war Zeuge von Trantors neuesten musikalischen Großtaten

Vier Fragen

1) Wie lange gibt es die *POWER PLAY* schon?
2) Woher kommt der Name *POWER PLAY*?
3) Welche Redakteure waren von Anfang an dabei?
4) Wer hatte eigentlich die Idee zur *POWER PLAY*?

Jan Szyszka, Menden

1) Die erste *POWER PLAY* erschien als eigenständiges Heft (also ohne *HAPPY-COMPUTER*) Ende November 1987.
2) Ursprünglich aus dem Sportbereich: Im Eishockey spricht man von einem "Power Play", wenn eine Mannschaft mehr Spieler auf dem Eis hat als der Gegner. Wir fanden, daß vor allem wegen des "Play" der Name ganz gut zu einer Spielezeitschrift paßt.
3) Die "Start-Besetzung" bestand aus Martin Gaksch, Heinrich Lenhardt, Anatol Locker und Boris Schneider.
4) Die Idee stammte von den vier damaligen Redakteuren.

hl

◀ Das kernige Portrait unseres Testers Michael malte Marius Ruhland

Ihr Firmenzeichen

dient durch häufigere Wiederholung auch Ihrer Produktwerbung.

POWER PLAY

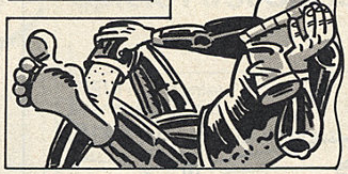
STARKILLER
GEISSEL DER GALAXIS

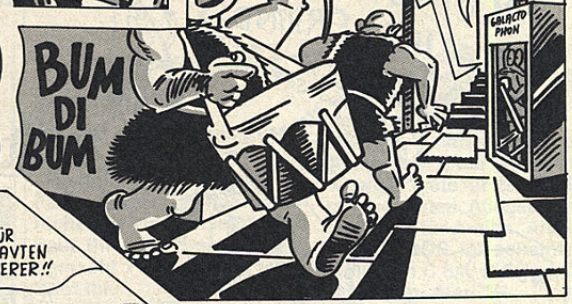
22. FOLGE

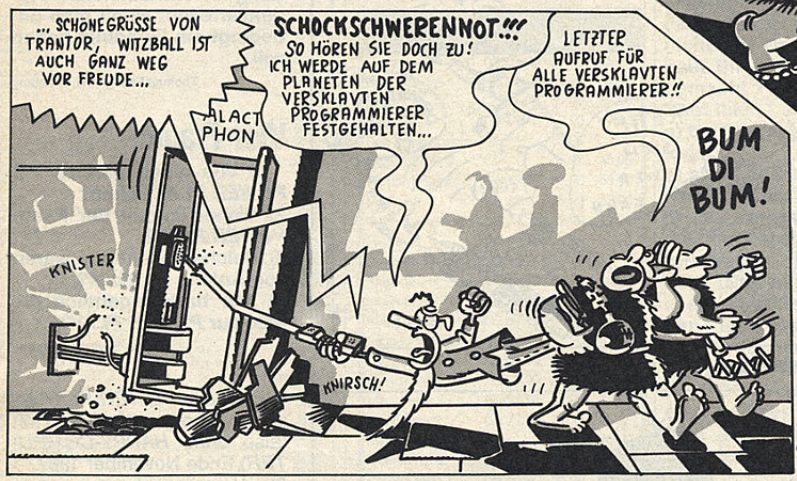
„BoBo Quest"

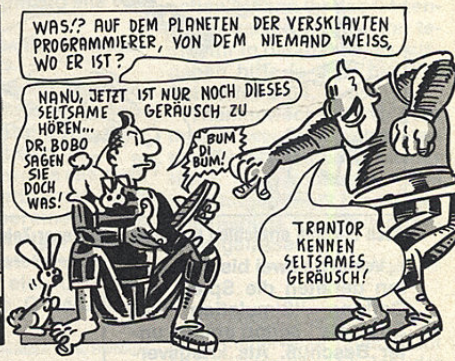
TEXTE: HEIN LENHARDT
GRAFIK: ROLF BOYKE

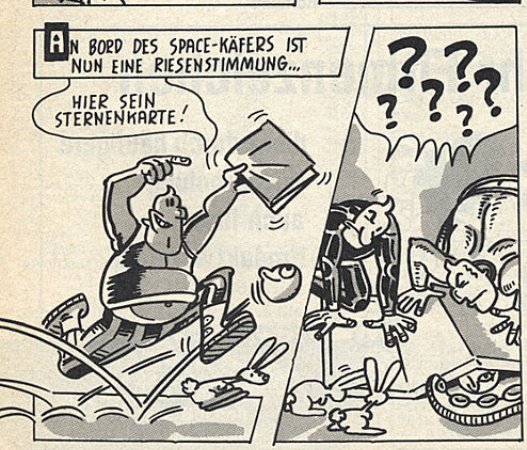
DR. BOBO LANDET NACH EINEM STURZ DURCH EIN SCHWARZES LOCH AUF DEM PLANETEN DER VERSKLAVTEN PROGRAMMIERER. PER SCHUHTELEFON VERSUCHT ER KONTAKT ZU STARKILLER UND CO. AUFZUNEHMEN.

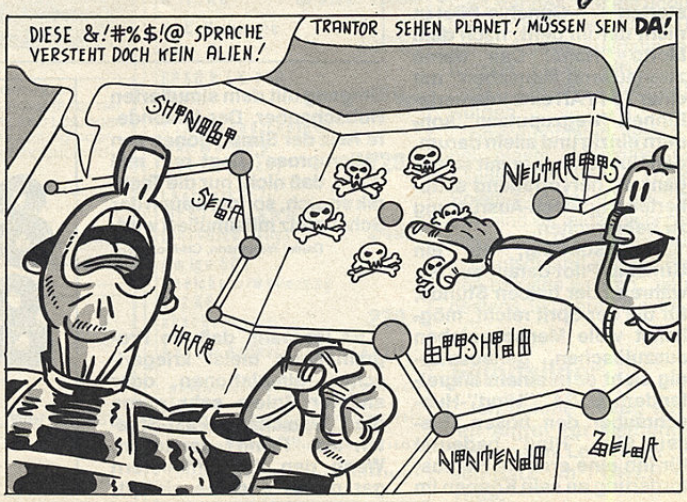












NACH EINIGEM HERUMPROBIEREN IST DER NEUE KURS EINPROGRAMMIERT...

!@&$! JETZT HAB ICH DIE RETTUNGSKAPSEL ABGESPRENGT!

TRANTOR WOLLEN AUCH KNOPF DRÜCKEN!

HOPPALA...

...UND DER SPACE-KÄFER GEHT AUF VOLLBESCHLEUNIGUNG

♪HOLLDRIO♪

VIELE HYPERRAUM-LUPFER SPÄTER...

WIR SIND DA!

DIES NIMMT STARKILLER ZUM ANLASS FÜR EINE KLEINE ANSPRACHE

LIEBE MITREISENDE! DEN PLANET HABEN WIR GLEICH ERREICHT. DIES SCHEINT MIR DER RECHTE ZEITPUNKT FÜR EINE NICHT UNWESENTLICHE FRAGE ZU SEIN...

TRANTOR GESPANNT WIE FLITZEBOGEN!

?

UNBEMANNTE ROBOT-FUNKFEUER-STATION

...WIE LANDET MAN MIT DIESEM #@&!$ RAUMSCHIFF?

TRANTOR HOLEN HANDBUCH!

ALARM

DIE ORBITALSTATION INFORMIERT DEN LANDE-TOWER.

UNBEKANNTES FLUGOBJEKT AUF KOLLISIONSKURS... BESCHLEUNIGT... ALARMSTUFE GELB!

WAS? WIE?

UNBEKANNTES FLUGOBJEKT! DREHEN SIE AB! SIE HABEN KEINE LANDEERLAUBNIS!

ALARM!

ABER SOFORT!

AHA! HIER STEHT WAS IM LANDE-MANUAL: „Bei bevorstehender Landung empfiehlt es sich...

...die Bremse zu ziehen!

MAN MUSS DIESEN LEUTEN NUR SAGEN, WAS SACHE IST, DANN SPUREN SIE SCHON!

MÄCHTIG GUT!!

890 000 km/sec

1,50 Meter

DIE LANDUNG VERLÄUFT ETWAS RUPPIG...

WUMP

DOCH GELANDET IST GELANDET, WAS WILL MAN MEHR?

#@$«F4!

$#!@# UNBEKANNTE FLUGOBJEKTE!

@$#!»* HANDBUCH!

UFF!

HUST!

BÖH...

NIRGENDS SPUR VON DR. BOBO... WAS TUN?

DORT SCHEINT EIN BELIEBTER TREFFPUNKT DER EINHEIMISCHEN SPEZIES ZU SEIN... VIELLEICHT ERFAHREN WIR DA ETWAS.

RÜLPS

KLOPS

K.O.BAR

ALIENBIER

CHR

BÖLK

SIND SIE ÜBERHAUPT CLUB-MITGLIED?

???

WAS ERWARTET STARKILLER IN DER SPELUNKE? WIE ERGEHT ES DR. BOBO INZWISCHEN? WIEVIEL CREDITS STRAFGEBÜHR KOSTET EINE BRUCHLANDUNG AUF DEM PLANETEN DER VERSKLAVTEN PROGRAMMIERER? UND WIE OFT WIRD ES UNS NOCH GELINGEN, DIESEN COMIC AN DER SPANNENDSTEN STELLE ABZUBRECHEN? VIER WOCHEN VOLLER SPANNUNG WERDEN VERGEHEN, BIS IHR DIE ANTWORTEN AUF DIESE FRAGEN BEKOMMEN WERDET...

HIGH HALL OF FAME SCORES

In der "Hall of Fame" werden High Scores von Computer-, Video- und Automatenspielen veröffentlicht, die Ihr uns geschickt habt. Aus allen Einsendungen suchen wir die Top-Leistungen heraus und drucken sie hier ab. Die Namen der Super-Spieler werden natürlich auch genannt. Es zählen nur High Scores, die ohne POKEs oder Cheat-Modi zustande gekommen sind. Habt bitte Verständnis dafür, daß wir aus Platzgründen nicht jede Zuschrift veröffentlichen können. *mh*

Schickt Eure High Scores an:

Markt und Technik Verlag AG
Redaktion *POWER PLAY*
Kennwort: Hall of Fame
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München

Honda-RVF
Amiga: Tetbury in 0:53:48 von Fabian Leinen, Bonn

Paperboy
C 64: 22.150 von Carsten Haase, Wenden

Skweek
Amiga: 376.440 von Marco Kuschkewitz, Dortmund

Fantasy Zone II
Sega-Master: 7.497.170 von Thomas Grampp, Hamburg

Paradroid
C 64: 54.410 von Rolf Aeschenbacher, CH-Embrach

Licence to Kill
ST: 36.541 von Florian Melchert, Ritterhude

Kid Icarus
NES: 4.711.500 von Christoph Schürmann, CH-Luzern

Bloody Wolf
PC-Engine: 295.800 von Jean-Reiner Jung, Bleckede

R-Type
Amiga: 253.200 von Frank Rabke, Deensen

Xenon II
Amiga: 223.609 von Lars Dohalt, Balve

Grand Monster Slam
C 64: 83.700 von Marco Bretz, Emmelbaum

The New Zealand Story
Amiga: 142.544 von David Beutel, CH-Chambesy/Genf

JUST GAMES

Spiele für PC

Katalog ? Klar ! Auf Diskette, wie sich's gehört für PCs.
Schicken Sie doch mal eine vorbei, leer. 3.5" oder 5.25".
1 DM Rückporto lose dazu, das wäre Spitze.
Dafür bekommen Sie dann auch viele Spielebeschreibungen und nicht nur eine Preisliste.
Natürlich haben wir auch die Neuheiten und wenn es ein Programm für andere Rechnertypen sein soll, einfach mal anfragen.
In Zukunft also bei Spielen nicht nur GAMES denken, sondern ...

JUST GAMES
Uwe Klein • Mittelweg 50 • 6000 Frankfurt 1 • Tel. 069 - 597 4506
Ehe ich's vergesse, wir machen nur Versand, aber das besonders gerne.

VIDEO SERVICE--VIDEO SERVICE--VIDEO SERVICE

Wir stellen Ihnen eine Auswahl der interessantesten Titel für die folg. 2 Systeme auf VHS-Videok. vor

-- PC-Engine -- Sega Mega Drive--

VHS - Kass. für andere Systeme sind in Vorbereitung. Hier einige Beispiele aus unserer Preisliste:

-- PC-Engine--

PC-Engine RGB + Sp...449,- *	PC-Engine Pal + Sp...485,- *	PC-Engine Multi+Sp...519,-*
VHS-Kass. PC-Engine...24,-	Dungeon Explorer...19,-	Break In...99,-
Dragon Spirit...94,-	Final Lap Twin...104,-	Moto Roader...95,-
Legendary Axe...104,-	Nectaris...94,-	SupPowL. Baseb.II...94,-
Winning Shot...89,-	Son Son II...94,-	World Court Tennis...89,-
Yaksa...99,-	Digital Champ...94,-	Prof. Wrestling...105,-

Weitere Titel --- Bitte fordern Sie unsere Liste an ---.

--SEGA MEGA DRIVE--

Sega Mega Drive RGB...499,- * (+ 1 Spiel)	Sega Mega Drive PAL...539,- * (+ 1 Spiel)	Video-Kass. SEGA D...24,-
Alex Kidd...129,-	World Cup Soccer...129,-	Ghost'n Ghouls...129,-
Super Baseball...129,-	Weitere Titel --Bitte fordern Sie unsere Liste an--	

--NINTENDO--

NES Grundgerät...229,-	Wintergames...95,-	Double ribble...95,-
Track & Field II...89,-	Faxanadou...89,-	Tetris...89,-

Bitte fordern Sie auch unsere Preislisten für den Amiga und den PC an. Unser Videoservice soll Ihnen die Möglichkeit geben sich vor dem Kauf ein Bild von den System, bzw. den Spielen zu machen.
Die mit * gekenn. Geräte sind ohne FTZ-Hamer und VDE Prüfung.
Versand per NN 7.-:DM; bei Vorasse 4.-:DM. Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten.

Unsere Preislisten sind alle kostenlos.

Thos Kranz - Versand Eußenheimerstr.54 6702 Karlstadt

24 STUNDEN TELEFON-HOTLINE: 09353/4218 und 3317

NEC-PC ENGINE

PC-ENGINE inkl. Kabel, Netzteil, 1 Spiel, Multiversion 529,-; NTSC 429,-; PAL 489,-; RGB 449,-; CD-ROM PC-Engine 898,- DM

Tiger Pilot
Cyber Cross
Final Lap Twin
Gun Hed
Heros legend
Legendery Axe
Ninja Warrior
Out Live
Prof. Wresteling
Rock On
Shada
Side Arms
Wars Of The Death
Neutopia
Yaksa

P-47 Airforce
Alien Pinball
Golf
Overhauled Man
Pacland
Pow.
Leagu Baseb.
R-Type II
Son Son II
Winning Shot
World Court Tennis
World Stadium

Dragon Spirit
Space Harrier

Galaga '88
Fantasy Zone
Miss Momo
R-Type I

Chan & Chan
Hony Sky

Bloody Wolf
Break in
Dungeon Explorer
F-1 Dream
Naxat Open
Nectaris

Ordyne
Pow.League Bas.II
Pure Story
Sweet Meeting
Knigthrider Special
Jack Nicklaus Golf
Super Airpetrol
Bullfight
Digital Champ
Mr. Heli

PC ENGINE NEWS
Image Fight
Darius Outrun-
Altered Beast-
Double Dungeon
Robokit
Atomic Robo Kid
Ancient /s
Vainished
Power Drift
F1 Tripple Battle
Cyber Love
Chase H. Q.
Hyper Sidearms
Energy (ESP)
Moto Roader
Shanghai
Victory Run
Vigilante
Wataru

39,00 Wonderboy Tales Of – Kung Fu

Joypads ab DM 49,-
XE-1pro DM 198,-
Mehrspieleradapter ab DM 52,-
Joysticks
Highscore Speicher
Turbo Stick u.v.m.
Aktuelle Spielepreise auf Anfrage.

59,00 Deep Blue F1-Pilot

RAINBOW

Nintendo Game Boy 199,- DM
Spiele auf Anfrage

SEGA MEGA DRIVE inkl. Kabel u. Netzteil + 1 Spiel
Multiversion 530,- DM; NTSC 399,- DM; RGB **429,- DM**
Alex Kidd-Alterad Beast-Ghost & Ghouls-Ken North-Military Commander-Out Run – Rambo III-Super Parck On Cycle – Space Harrier II – Super hang on– Thunderblade – Thunderforce II – Thunder Bird World Cup Soccer u.v.m. je **129,- DM**

Frohe Weihnachten und ein gutes neues Jahr wünscht Euch das Rainbow-Soft-Team.

Lieferung auch ins Ausland.
Auch heiße Preise für Amiga – Atari ST – IBM
Komplette aktuelle Preisliste anfordern.
Alle Geräte o. FTZ u. VDE-Prüfung

RAINBOW Soft – der Videospiele Versand
G. Schoenaich, Oberföhringer Straße 272, 8000 München 81, Telefon 089/9579312
LIEFERUNG PER NACHNAHME (+ 6,50 DM), VORKASSE, KREDITKARTE, VISA, EUROCARD, AMERICAN EXPRESS, DINERS CLUB

Hard Drivin'

EINE ECHTE DREIDIMENSIONALE WELT AUF IHREM BILDSCHIRM!

Atari ST Bildschirm Fotos!

AUFREGENDE STUNT-PISTE MIT EINEM 360-GRAD- LOOPING!

QUALIFIZIEREN SIE SICH ZUM DUELL MIT DEN TOP- FAHRERN!

DER ULTIMATIVE FAHR-SIMULATOR

– der alle anderen Rennspiele abhängt!

Wie wär's mit einer Probefahrt auf einer Stunt-Piste mit einem PS-strotzenden Sportwagen? Sind sie je über eine Zugbrücke gesprungen oder in einen Looping gebraust? Hier ist Ihre Chance! Vielleicht ist Fahren mit Vollgas nach Ihrem Geschmack. Drücken sie aufs Gas und behalten sie die Kontrolle beim Schlittern in scharfen Kurven und beim Ausweichen vor entgegenkommenden Autos!

Hard Drivin', erhältlich für Ihren Homecomputer, ist nicht nur ein exzellentes Spiel – es ist ein ganz neues Fahr-Erlebnis.

Hard Drivin' – Wann wagen sie eine Probefahrt?

Serviceline

Haben Sie Fragen zu Bomico-Spielen?
Möchten Sie Tips zum Spieleablauf usw?
Unsere Spiele-Experten helfen Ihnen!
Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr.
Anruf genügt! Tel: 069/778025

© 1989 TENGEN INC. All rights reserved.
™ Atari Games Corporation
Programmed by Jurgen Friedrich 16-bit Binary Design 8-bit

TENGEN
The Name in Coin-Op Conversions.

Veröffentlich von **Domark Ltd**
Vertrieb: **BOMICO, Elbinger Strasse, 6000 Frankfurt M/90 Tel: (069) 706050**
IBMPC · Amiga · Atarist · Commodore 64 · Amstrad · Spectrum

DOMARK

Don't go alone

MS-DOS (Amiga, Atari ST)
85 Mark (Diskette) ★ Accolade

Grafik: 70	Sound: 28	Schwierigkeit: **leicht**
POWER-Wertung: 75		
Gewitztes Rollenspiel-Grusical für Einsteiger		

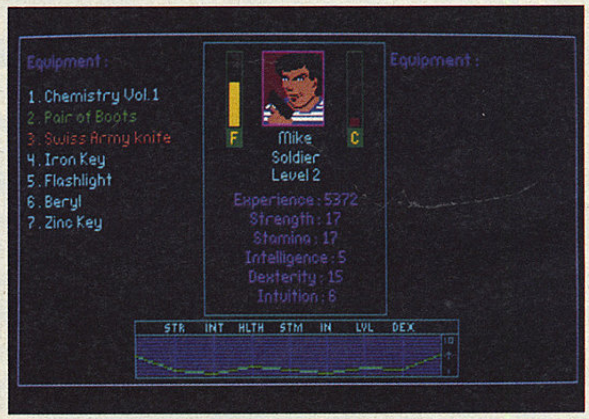
Mitternacht. Vom Vollmond beleuchtete Nebelschwaden wabern um ein uraltes Gemäuer. Knarrend schlagen die schweren Flügel des Eingangsportals zu. Sie fühlen, wie die Angst in Ihre Knochen schleicht und erinnern sich an den Ratschlag: "Don't go alone". Glücklicherweise haben Sie diesen Tip beherzigt und treten dieses Grusel-Rollenspiel nicht alleine, sondern mit einer vierköpfigen Party an.

Aus Technikern, Chemikern, Psychologen und ausgewachsenen Abenteurern dürfen Sie die Wunschtruppe zusammenstellen. Ihre Party muß sich jetzt durch alle zehn Stockwerke des Spukhauses schlagen, um an einen finsteren Oberdämon heranzukommen. Dieser ist natürlich nicht untätig und hat ganze Heerscharen von Monstern auf Sie losgelassen. Schlangen, Geister, Dämonen, Untote, Fledermäuse und eine ganze Reihe anderer Viecher wollen Ihr Spielerleben verkürzen und Ihnen einen nachhaltigen Schrecken einjagen. Einige der Gegner hinterlassen, wenn sie besiegt worden sind, einen brauchbaren Gegenstand. Neben neuen Waffen (das reicht vom Schweizer Messer bis zum Schneidbrenner) findet man auch bessere Rüstungen, (Motorradhelme, Lederjacken oder feuerfeste Schutzanzüge), Schlüssel, Edelsteine und geisterabwehrende Dinge wie z.B. Knoblauch-Ketten.

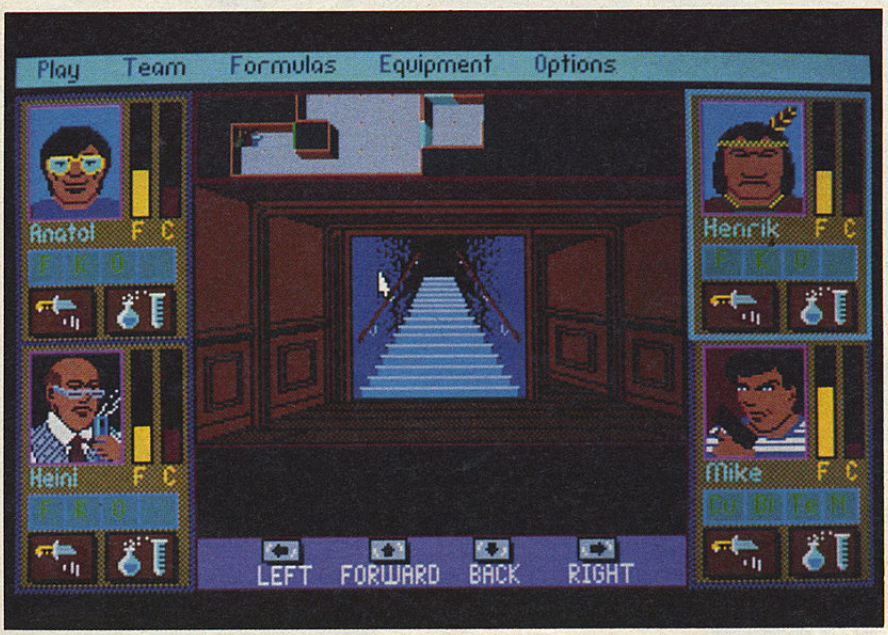
Aber nicht nur mit "normalen" Waffen, können Sie sich Ihrer Haut erwehren. An Stelle der Rollenspiel-üblichen Magie ist in "Don't go alone" die Chemie getreten. Jeder Charakter hat am Anfang ein Chemiebuch mit fünf Formeln dabei. Später findet man noch vier andere Bücher mit besseren Mixturen. Leider sind die Eintragungen in den Bänden nicht immer vollständig. So muß man mit Hilfe einer Elemente-Tabelle die Formeln ergänzen. Hier findet der Hobby-Chemiker Mixturen, die die Party beschützen, Säuren, die gegen Monster wirken und andere feine Sachen. Eine Übersichtskarte des Stockwerkes, in dem Sie sich gerade befinden und die ständig am oberen Bildrand eingeblendet ist, wird vom Programm automatisch mitgezeichnet. *mh*

Gut!

"Don't go alone" ist genau das richtige für lange Winterabende. Zugegeben, hier wird eigentlich nicht mehr als ein etwas aufgepepptes "Bard's Tale"-Prinzip serviert. Eine tolle Story, hübsche, stimmungsvolle Grafik, viele Gegenstände, Monster und eine sehr gute Benutzerführung machen das aber wieder wett. Alleine die Idee mit dem Spukhaus-Szenario ist spitze und bringt ein wenig frischen Wind in die fantasylastige Rollenspiel-Landschaft. Vor allem Einsteigern sei "Don't go alone" ans Herz gelegt. Das Programm ist recht leicht und man stirbt nicht so schnell, wie in anderen Spielen dieser Art.



Gegenstände eines Charakters auf einen Blick (MS-DOS/EGA)



Diese Treppe führt in den Keller: Freiwillige vor! (MS-DOS/EGA)

Gut!

Komische Sache: Im Vergleich zu anderen neuen Rollenspielen hat "Don't go alone" ein relativ simples Spielprinzip, macht aber sehr viel Spaß. Das liegt neben dem witzigen Szenario vor allem am Spielkomfort. Die Bedienung des Programms ist sehr leicht und dank der Übersichtskarte verläuft man sich nie. Das Kampfsystem ist recht eingeschränkt, aber die etwa zwei Dutzend Zaubersprüche entschädigen etwas für dieses Manko. Das Programm ist für Rollenspiel-Anfänger ideal; Fortgeschrittene sollten es mit Vorsicht genießen. Durch den niedrigen Schwierigkeitsgrad hat man "Don't go alone" schon in wenigen Tagen durchgespielt.

KNALLIG, PFIFFIG, EINZIGARTIG. EINFACH SPITZE!

Ghostbusters II

POWER DRIFT

ALTERED BEAST

GALAXY FORCE

ACTIVISION

ALTERED BEAST™ POWER DRIFT™, GALAXY FORCE™ and SEGA® are trademarks of SEGA ENTERPRISES Ltd.
This game has been manufactured under licence fom SEGA ENTERPRISES Ltd., Japan. © SEGA 1988, 1989
Activision Deutschland, ein Tochterunternehmen der Mediagenic GmbH. Marketing-Büro: Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2, Tel. 05244/408-40.
Exklusiver Vertrieb: AriolaSoft GmbH. Vertrieb Österreich: Karasoft. Vertrieb Schweiz: Thali AG.

SEGA®

© 1988 COLUMBIA PICTURES INDUSTRIES, INC ALL RIGHTS RESERVED.

Swords of Twilight

Amiga
89 Mark (Diskette) ★ Electronic Arts

Grafik: 42	Sound: 37	Schwierigkeit: **mittel**
POWER-Wertung: **64**		
Ungewöhnliches Rollenspiel für bis zu drei Personen		

Über das Reich Albion senkte sich der "Schatten" und brachte langsam das Chaos mit sich: Städte zerfielen, Menschen wurden böse und gehässig und Monster stapften durchs Land. Um dem schleichenden Zerfall Einhalt zu gebieten, sendet Königin Gloriana drei ihrer besten Untertanen aus, um das Rätsel um den "Schatten" zu lösen. Glorianas Heldenrunde besteht aus 31 Kämpfern, von denen man sich zu Beginn drei aussuchen muß. Wahlweise können drei menschliche Spieler gleichzeitig antreten. Bei einem Solo-Spiel übernimmt der Computer die Steuerung von zwei Kämpfern. Nach der Charakter-Wahl bekommt man von der Königin einen Auftrag. Dabei geht es nicht selten über die Grenzen von Albion hinaus. Über eine mit magischen Toren verbundene Regenbogen-Straße gelangt man in andere Welten.

Die Landschaft wird aus der Vogel-Perspektive dargestellt. Oft trifft man bei der Wanderung auf Personen. Bei "Swords of Twilight" wird bei solchen Begegnungen viel Wert auf Konversation gelegt. Alle Aktionen des eigenen Kämpfers werden über Menüs gesteuert; kein Wort wird hier getippt.

Die Computer-Mitkämpfer kann man nicht direkt beeinflussen. Sie ahmen vielmehr das Verhalten ihrer Spielfigur nach. Dabei plündern sie auch ohne Rücksicht gefundene Schätze, laufen hier und dorthin und fragen Passanten ein Loch in den Bauch. *hf*

Wer wild aufs Monsterplätten ist, sollte von "Swords of Twilight" die Finger lassen. Experience Points und Goldstücke sammeln sowie endlos durch Dungeons zu laufen ist bei diesem ungewöhnlichen Rollenspiel nicht gefragt. Statt dessen muß man sehr geschickt mit den Spielern umgehen, damit man aus den Passanten Informationen herauskitzelt. Das Programm ähnelt in dieser Hinsicht ein wenig "Ultima V", wobei bei Swords of Twilight jedoch noch weniger Wert aufs Kämpfen gelegt wird. Jede Person im Spiel ist ein Individuum mit Wünschen, Träumen und Eigenschaften. Wer Lust auf ein neuartiges Rollenspiel hat und sich nicht von der gewöhnungsbedürftigen Steuerung verschrecken läßt, sollte sich mit Swords of Twilight einmal beschäftigen.

Bis zu drei menschliche Spieler kämpfen gleichzeitig gegen das Böse

Mines of Titan

MS-DOS
89 Mark (Diskette) ★ Infocom

Grafik: 59	Sound: 26	Schwierigkeit: **leicht**
POWER-Wertung: **61**		
Wenig tiefschürfendes Dutzend-Rollenspiel		

In ferner Zukunft wird der Mond Titan von einer Kolonie Minenarbeitern ausgebeutet. Vier Städte, nebst den dazugehörigen Minenanlagen, sind über Titan verteilt. Plötzlich bricht der Kontakt zu einer der Städte ab. Auch sind vereinzelt komische Aliens aufgetaucht, die dummerweise von übervorsichtigen Ordnungshütern gleich kaltgemacht worden sind (frei nach dem Motto: Erst schießen, dann fragen.) Vielleicht gibt es ja eine Verbindung zwischen den Aliens und dem abgerissenen Kontakt zur Minenstadt Proscenium?

In dem Rollenspiel "Mines of Titan" müssen Sie diese dunklen Geheimnisse enträtseln. Mit bis zu fünf Charakteren, die Sie in schummrigen Bars oder Vergnügungsstätten auflesen können, machen Sie sich auf den Weg. In den unterschiedlichsten Geschäften gibt es Aufträge, Waffen, Rüstungen oder Informationen zu kaufen. Wenn die Partymitglieder nach siegreichen Schlachten genügend Erfahrungspunkte haben, kann man die Charaktere in besonderen Fähigkeiten ausbilden. Hier werden z.B. Programmieren, Medizin, Umgang mit Waffen aller Art und das Tragen von Rüstungen gelehrt. Leider sind diese Lehrgänge nicht ganz kostenlos.

Damit Sie nicht ununterbrochen durch Städte, Minen und Höhlen wandern müssen, können bis zu fünf Spielstände jederzeit auf Festplatte abgespeichert werden. *mh*

Was ist denn das? Hinter dem neuen klangvollen Namen "Mines of Titan" verbirgt sich nichts anderes als die 16-Bit-Version des C 64 Rollenspiels "Mars Saga".

Nette Grafik, ein großes Spielfeld, das tolle taktische Kampfsystem, viele Spezialfähigkeiten und eine Menge Gegenstände täuschen nicht über ein äußerst dürftiges Spielprinzip hinweg. Außer ein paar mickrigen Aufträgen und dem auf Dauer ziemlich öden Rumgemetzel ist eigentlich nicht viel los. Zudem ist Mines of Titan nicht gerade besonders komplex. Nach wenigen Tagen dürfte das Programm auch von Rollenspiel-Einsteigern gelöst worden sein. Wer unbedingt ein Science-fiction-Rollenspiel für seine Sammlung sucht, kann es sich ja mal anschauen.

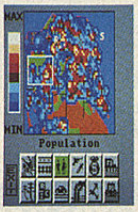
◀ **Titan-Bummel mit eingebautem Stadtplan (MS-DOS/EGA)**

© IMAGE BANK, Anne MARTENS.

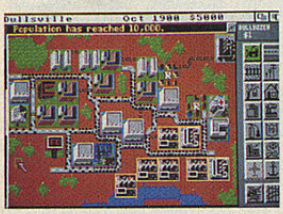
SIM CITY

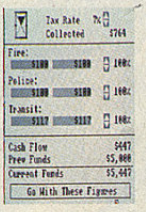
FLUGHAFEN
FREIZEIT PARK
OPER
SHOPPING CITY
WOHNSIEDLUNG
VERWALTUNGS-ZENTRUM
SPITAL
STADIUM

Sim City ist Macht! Sie lenken Schicksale bekannter Weltstädte, sind Planer und Politiker Ihrer Idealstadt, die rundherum lebt - durch dynamische Echtzeit-Simulation! überzeugend: Unzählige Animationen und Geräusche.



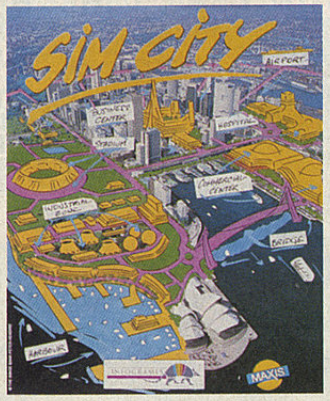
Sim City macht clever! Mit Ihrem Echtzeit-Budget verwalten, animieren, managen Sie alles, was es in der Realität gibt: Wirtschaft, Verkehr, Ökologie - sogar Katastrophenabwehr u.v.m. Alles einzigartig und packend! Erlebnisreich und lernstark zugleich! Lebendiger gehts nicht mehr am Computer...



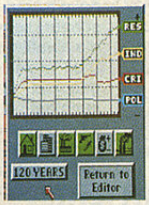


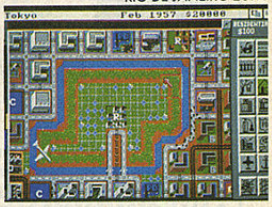
SIM CITY

Das Computerspiel des Jahres, mit dem Sie Ihre Traumstadt der Superlative bauen und vieles mehr ...



RIO DE JANEIRO 2019.





Power Play: ''Dieses Programm kann ich nur jedem empfehlen!'' (M. Hengst)
ASM: ''Neues Konzept. Neue Ideen. Ganz neuer Schwung in der Spielewelt! Das Spiel, das zum Evergreen wird!'' (M. Kleimann)
Power Play: ''Wer gerne intelligente Simulationen spielt, wird Sim City lieben. Es bietet eine völlig neue Spielidee!'' (A. Locker)

BOMICO INK SOFTWARE PARTNER **Vertrieb:** Elbinger Straße 1, D-6000 Frankfurt/Main 90, W. Germany

Serviceline: Haben Sie Fragen zu Bomico-Spielen? Möchten Sie Tips zum Spieleablauf usw.? Unsere Spiele-Experten helfen Ihnen! Mo - Fr von 15.00 bis 18.00 Uhr. Anruf genügt! Tel.: 069 / 778025

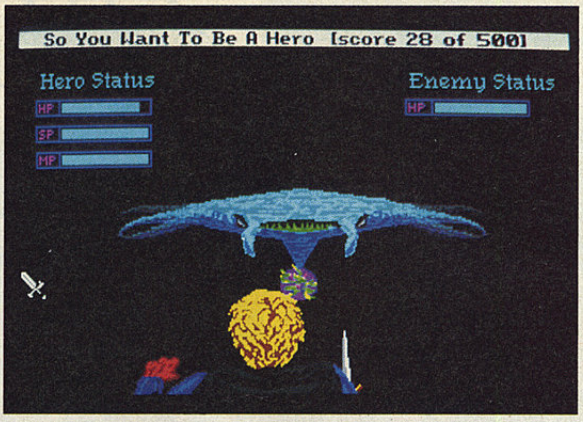
INFOGRAMES

Hero's Quest I

MS-DOS (Amiga, Atari ST)
99 Mark (Diskette) ★ Sierra

Grafik: 84	Sound: 48	Schwierigkeit: mittel
POWER-Wertung: 81		

Grafisch prächtiges Sierra-Abenteuer mit einem Schuß Rollenspiel



Paff! Das Rochenmonster drischt gut zu (MS-DOS/VGA)

Sie wollen ein Held werden? Dann lassen Sie sich sagen: Nicht jeder, der einen putzigen Babydrachen aufmischt, sollte sich "Held" nennen — dazu muß er sich erst noch mit der wütenden Drachenmama auseinandersetzen. Und zickige Prinzesschen retten. Und verlorene Schwerter aufgabeln. Und alten Damen über die Lichtung helfen. Immer gut gelaunt sein. Edel und hilfreich, so sei das Motto. Wollen Sie immer noch ein Held sein? Gut. Selber schuld.

In "Hero's Quest I" werden drei potentielle Karrieren angeboten: als Kämpfer, Magier oder Dieb. Ihre Wahl beeinflußt die Charaktereigenschaften. Magier haben's im Hirn, nicht in den Fäusten; Diebe sind schnell, doch ziemlich schmalbrüstig; Kämpfer stark, aber meist dämlich. Wählen Sie weise. Zur Korrektur dürfen Sie ein paar Punkte mehr auf die 13 Eigenschaften verteilen. Nachdem der Spielfigur ein schwungvoller Name verpaßt wurde, wird sie in das Städtchen "Spielburg" versetzt.

Das lauschige Örtchen und seine malerische Umgebung entpuppen sich als idealer Helden-Trainingsplatz. Im Wald, da sind die Räuber, im Ort warten Diebe, am Waldrand haust eine Hexe. Monster aller Art schmachten nach frischem Abenteurer-Futter. Außerdem ist die lokale (wahrscheinlich zickige) Prinzessin verschwunden (Haben wir Sie nicht gewarnt?), der Papa hüllt sich in Trauer. Im Spiel treffen Sie Personen, die Ihnen wohlgesonnen sind. Unter anderem kommt ein Tee- und Käse-Kaffeekränzchen auf Sie zu, das Sie nicht so schnell vergessen werden.

Hero's Quest I ist ein Mischmasch aus Abenteuer- und Rollenspiel. Wie bei Sierra üblich, steuern Sie Ihren Helden durch eine dreidimensionale Landschaft. Neu sind die Charaktereigenschaften, die das Verhalten des Helden bestimmen. Wenn der Magier nicht klettern kann, kommt er eben den Baum nicht hoch. Punktum. Gesteuert wird das Heldchen mit Maus, Joystick oder Tastatur. Um eine Aktion auszulösen, müssen Sie in die Tasten greifen und englische Befehle eingeben. Beim Kämpfen dagegen steht das Monster vor Ihnen und versucht, Sie alle zu machen. Hier müssen Sie sich ducken, ausweichen und zuhauen.

In der Packung der MS-DOS-Version findet man neben einem witzigen Handbuch zehn 5¼-Zoll-Disketten sowie vier 3½-Zoller, die Sie auf der Festplatte installieren sollten. Dafür müssen Sie aber runde 3 MByte Platz freihalten. *al*

Gut!

Noch'n "Quest" — und ein gutes noch dazu! Viel Monster, viel Wald, viel Charakter, viel Humor: So macht das Held-Sein Spaß. Die Geschichte ist komisch, die Knobelkost klassisch und nicht zu versponnen. Die ersten Abenteurer-Punkte hat man sich schnell verdient, dann steigt der Schwierigkeitsgrad gemächlich an. Besonders sehenswert sind diesmal die Grafiken. Ein weiteres Lob: Die Programmierer haben darauf geachtet, daß man Hero's Quest I auch auf einem XT laufen lassen kann, ohne durch die lahme Geschwingigkeit in dumpfe Wut zu verfallen. Lediglich das unflexible Kampfsystem ist nicht mein Fall. Empfehlenswert für alle, die gerne ein nicht zu schweres, aber trotzdem anspruchsvolles Abenteuer genießen wollen.

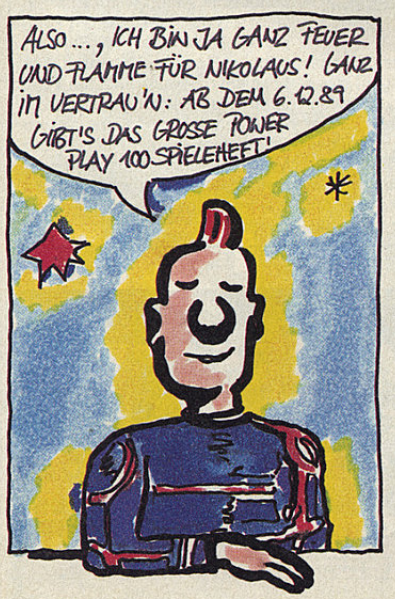
Gut!

Sierra steigert sich von Spiel zu Spiel: Nach dem fantastischen "Manhunter II" jetzt "Hero's Quest I" — an diesem Programm gefällt mir fast alles. Die Mischung aus Rollenspiel und Adventure ist sehr gut gelungen. Die Grafik ist stimmungsvoll gezeichnet und die englischen Texte sind voller Witz. Der Schwierigkeitsgrad ist überaus moderat, so daß auch Einsteiger ohne große Frusterlebnisse vorankommen. Das einzige Manko von Hero's Quest I ist mit Sicherheit die mangelnde Komplexität. Geübte Spieler haben das Programm in einer Woche durch. Aber dann kann man es ja mit einem anderen Charakter nochmal spielen.

Jeder Held fängt klein an: ▶ Misten Sie den Stall aus. (MS-DOS/VGA)

Die 100 besten Spiele

im neuen Power Play Sonderheft 1 ab jetzt bei Ihrem Zeitschriftenhändler!



Auf 100 Seiten testet Power Play in 100 ausführlichen Spiele-Tests Versionen für alle wichtigen Computer- und Videospiele mit entsprechenden Farbabbildungen:
die besten Spiele für Amiga, C 64, ST und PC.
Videospiele: Top-Module für Sega, Nintendo, Mega Drive und PC- Engine.
Alle Spiele sind alphabetisch geordnet mit praktischen Tips zu jedem Spiel!
Außerdem: Die Übersicht wann welcher Test in welchem Power-Play stand - mit Power Play Wertung!

The Third Courier

MS-DOS
85 Mark (Diskette) ★ Accolade

Grafik: 56	Sound: 52	Schwierigkeit: mittel
POWER-Wertung: 59		
Abenteuerliche Agenten-Ränkespiele in Berlin		

Zwei von drei Kurieren, die brisante Dokumente an die NATO liefern sollten, liegen im Leichenschauhaus. Die Kehlen sind durchgeschnitten, die Dokumente natürlich weg. Der dritte Kurier, ein gewisser William Martin, taucht unter und bietet die Pläne dem KGB an. Jetzt werden Sie für die CIA nach Berlin geschickt. Ihr Codename: Moondancer. Ihr Auftrag: Holen Sie die gestohlenen Pläne wieder.

Sie erfinden am Computer vier Agenten, die Sie nach Berlin schicken; gespielt wird nur mit einem. Jeder Agent besitzt eigene Charakterzüge. Die legen Sie fest, indem Sie ihm zu Beginn des Spiels Beruf, Hobby, Alter und andere Eigenschaften verpassen. Im Verlauf der Geschichte kommen die Eigenarten des Spions immer mehr zum Tragen. Ein alter Fuchs mag zwar sehr erfahren sein, dafür rennt er nicht mehr so schnell. Ein junger Spund tappt dafür voller Elan und Kraft in so ziemlich jede Falle.

"The third Courier" läuft in Echtzeit ab, man darf also nicht herumtrödeln. Kommandiert wird der Spion komplett über Menüs; Befehle müssen nicht getippt werden. Sie klicken mit der Maus nur auf die entsprechenden Menü-Punkte. Wer keine hat, muß mit der Tastatur klarkommen. Das Hauptquartier stellt Ihnen neben Bond-Gimmicks auch einen Computer zur Verfügung, um Informationen vom Hauptquartier abzurufen. *al*

Dem Herrn in Schwarz sollten Sie Ihre Papiere zeigen (MS-DOS/EGA)

Geht so

Kalter Krieg? Eher kalter Kaffee. The Third Courier mag zwar eine gut durchdachte Geschichte haben, ist aber (vor allem zu Beginn) frustrierend. Man ist fürchterlich auf sich allein gestellt: die Stadt ist groß, die Bars sind zahlreich, die Hinweise spärlich und die Spielmotivation sinkt mit jeder Viertelstunde. Außerdem wußte ich nicht, daß es in Berlin derart viele Betrunkene gibt, die mit Schnellfeuergewehren herumlaufen — man muß alle drei Schritte speichern, um nicht von einem freundlichen Bettler mit der niedlichen Luger umgenietet zu werden.

Wer gerne etwas Zeit investiert und nichts gegen langatmiges Herumgerenne hat, bekommt eine Menge Flair und eine Handvoll Spielspaß. Mein Fall ist's nicht, obwohl ich mich sonst schnell für Krimis und Thriller erwärmen kann.

Keef the Thief

Amiga (MS-DOS)
79 Mark (Diskette) ★ Electronic Arts

Grafik: 38	Sound: 64	Schwierigkeit: mittel
POWER-Wertung: 37		
Verunglückte Rollenspiel-Parodie, eher zum Heulen als zum Lachen		

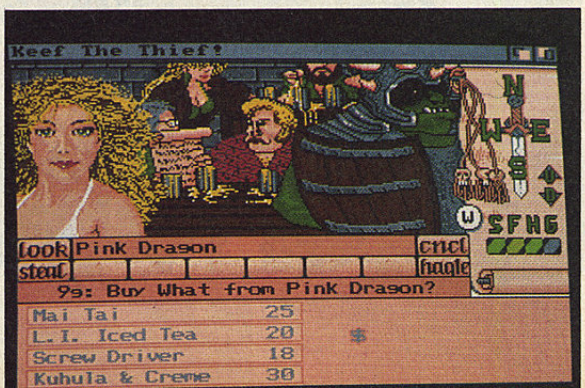
Fantasy-Rollenspielhelden sind meist edle Ritter, tapfere Amazonen oder weise Zauberer. Der junge Mann namens Keef ist ein wenig aus der Art geschlagen, denn er ist ein ausgesprochen selbstsüchtiger Dieb, der einem armen Mütterchen die letzte Leerdiskette wegklauen würde. Mit diesem Anti-Helden besteht Ihr im humorvollen Rollenspiel "Keef the Thief" haarsträubende Abenteuer.

Keef ist dem Geheimnis einer alten Gottheit auf der Spur und durchstreift dabei Städte, Wälder und Dungeons. Schwätzchen mit anderen Spielfiguren sind informativ, kosten aber Geld. Zum Glück kann Keef geklaute Gegenstände verhökern und sich von den Einnahmen mit wichtigen Ausrüstungsgegenständen, Waffen und Rüstungen eindecken.

Das Rollenspiel ist komplett mausgesteuert. Gerät Keef in einen Kampf, bekommt Ihr eine Art Mini-Radar zu sehen. Keef und die sich bewegenden Angreifer sind als Pünktchen dargestellt. Ist ein gegnerisches Pünktchen in Reichweite, müßt Ihr es anklicken, damit Keef zuhaut. Durch das Zusammenmixen von Zutaten kann er ein paar handfeste Zaubersprüche vom Stapel lassen. *hl*

Na ja...

Ich finde es prima, daß ein paar Programmierer endlich mit etwas Humor an das Fantasy-Rollenspiel-Genre herangehen. Aber wenn das Spieldesign dabei dermaßen vernachlässigt wird wie bei Keef the Thief, bleibt einem das Lachen im Halse stecken. Mit nur einem Charakter bestreitet man das ganze Spiel; lediglich ein Spielstand kann gespeichert werden. Die Grafiken sind zum Teil sehr laienhaft gezeichnet (das miese Titelbild darf man als eine Art Warnung verstehen) und das chaotische Kampfsystem ist ein völliger Witz. Wer hier ein komplexes Rollenspiel im Stil von "Pool of Radiance" erwartet, fällt böse auf die Nase. Keef the Thief ist eher eine verunglückte Kreuzung aus Action-Adventure und Rollenspiel, die bestenfalls zehn Minuten Unterhaltungswert verspricht. Fazit: gut geeignet als Weihnachtsgeschenk für Erzfeinde.



Per Mausklick ▶ wird eingekauft (Amiga)

FIRST CONTACT

2 Lebensformen treffen aufeinander – aber bleiben sich doch fremd

Zahlenmäßig und an Waffen überlegen sind menschlicher Scharfsinn und Geschicklichkeit die einzige Chance!
Den Menschen geht es so gut wie noch nie: Unbedroht – und deswegen militärisch schwach – aber mit hohem technischen Standard – konnten sie sich in der Galaxis ungehindert verbreiten . . .
Plötzlich – unvorhergesehen geschieht das Undenkbare: Tausende bewaffnete Aliens fliegen mit ihren Raumschiffen ungehindert an den bewohnten Quadranten der Galaxis vorbei. Doch es kommt weit schlimmer: Es gelingt den Außerirdischen in die Station 9W/4 einzudringen; jene Station, die für die intergalaktische Kommunikation der Menschen von lebenswichtiger Bedeutung ist. Jetzt hängt alles von Ihnen ab: Ihr Scharfsinn und Können, den Instandsetzungs-Roboter (Droiden) zu programmieren und kontrollieren, sind ausschlaggebend.
Sie sind die letzte Hoffnung der Menschheit!

- Strategiespiel mit monatelangem Spielvergnügen
- Schnelle Action
- Immense Spielfläche: 4 Decks und ein vollständiges außerirdisches Raumschiff
- Viel Liebe zum Detail bringt den totalen Spaß
- Action – Strategie – oder beides: Sie haben die Wahl! Ein weiterer Rainbird-Klassiker

Achtung!
Von Oktober '89 bis März '90 große MicroProse-Aktion im Handel mit tollen Werbemitteln.

Probleme? Rushware-Hotline für alle MicroProse-Titel: 02101/637575 Mo. + Do. 15.00 - 19.00 Uhr

Screen shots können variieren

RAINBIRD
MASTERS OF STRATEGY

Vertrieb: Rushware Microhandelsges. mbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst, Tel.: 02101/607-0
Vertrieb Österreich: Karosoft, Darius • Schweiz: Thali AG

Rings of Medusa

Atari ST (Amiga)
79 Mark (Diskette) ★ Starbyte

Grafik: 76	Sound: 61	Schwierigkeit: mittel
POWER-Wertung: 80		
Saftiges Handels-/Strategiespiel, komplett in Deutsch		

Eine finstere Hexe names Medusa hat ein fernes Königreich überfallen und zum größten Teil in ihre Gewalt gebracht. Sie übernehmen in dem Handels-, Strategie-, und Actionspiel "Rings of Medusa" den armen Königssohn. Dieser will die Medusa aus dem Lande vertreiben und selbst auf den Thron steigen.

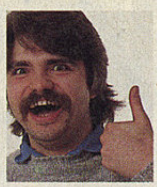
Um die böse Hexe zu besiegen, müßt Ihr fünf magische Ringe finden, die im Lande versteckt sind. In den jeweiligen Tempeln der Städte gibt's Koordinaten, die den Fundort eines Rohstoffvorkommens, eines Schatzes oder eines Ringes markieren.

Es gibt aber vorerst nur immer eine Koordinate in jedem Tempel. Und um den genauen Standort des Fundes zu bestimmen, benötigt Ihr aber drei Angaben. Leider rücken einige Tempel auch erst mit Informationen heraus, wenn Ihr die Stadt, in der der Tempel steht, erobert habt. Wenn alle drei Daten vorhanden sind, könnt Ihr in dem markierten Gebiet nach dem Schatz oder Ring suchen. Um die böse Medusa zu erledigen, benötigt Ihr aber noch zusätzlich ein genügend großes Kriegsheer. Leider habt Ihr aber am Anfang des Spieles nicht genügend Kapital, um eine Armee zu unterhalten. Also muß erstmal mühsam Geld verdient werden. Waren transportieren, verborgene Schätze suchen, nach Rohstoffen schürfen, Städte erobern und Räubern das Handwerk legen, lassen Euren Geldbeutel merklich anschwellen.

Auch das Zusammenstellen der Armee und die Schlachten gegen die zahlreichen Feinde sind eine Wissenschaft für sich. Aus rund einem Dutzend verschiedener Rassen sollt Ihr die jeweils richtige für die richtige Einheit raussuchen. Klar, daß ein kleiner Zwerg sich nicht so toll als Infanterist eignet, wie ein breitschultriger Troll. Mit einer ausgewogenen Mischung aus verschiedenen Rassen fährt man hier am besten. Wer nicht mit seiner Truppe zufrieden ist, kann sie an feindlichen Burgen, gegen Entgeld trainieren. Einige der Ringe sind auf Inseln verborgen, also müßt Ihr auch Schiffe bauen und Matrosen anheuern.

Aber Vorsicht: Alles kostet Geld und die Matrosen wollen jeden Monat genauso ihre Heuer, wie die Soldaten ihren Sold. Auch das Eröffnen von Minen, Lagerhäusern und Schiffsbau geht an den Geldbeutel. Wer nicht immer wieder lukrativen Handel treibt, ist bald ruiniert.

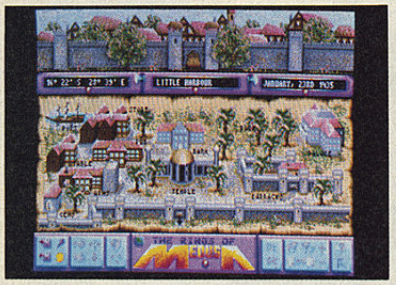
Da "Rings of Medusa" nicht in einem Rutsch durchzuspielen ist, könnt Ihr beliebig viele Spielstände speichern. *mh*



Was auf den ersten Blick wie ein weiterer "Defender of the Crown"-Clone aussieht, entpuppt sich als überaus gelungene Mischung aus Strategie- und Handelsspiel. Besonders toll ist die Komplexität und der Detailreichtum von "Rings of Medusa". Wer z.B. die falschen Rassen in die verkehrte Kampfgruppe tut, schwächt diese besonders nachhaltig. Ebenso haben verschiedene Landschaftsmerkmale Auswirkungen auf die Kampfkraft Eurer Armee. Logisch, im dichten Unterholz kämpft es sich halt nicht so leicht wie auf offenem Feld. Auch die Koordinaten für die Ringe sind nicht besonders leicht zu kriegen. Einige der Tempel rücken erst mit Informationen raus, wenn Ihr die Stadt erobert habt.

Das einzige, was mich an diesem Spiel gestört hat, ist der am Anfang recht happige Schwierigkeitsgrad. Wer aber die ersten Stunden heil überlebt, kann mit einigen Wochen Spielspaß rechnen.

Wildes Schlachtengetümmel gegen die Burschen von der Nachbar-Burg (ST)



In dieser Stadt solltet Ihr gute Soldaten anheuern (ST)

Über Stock und Stein sucht der Prinz seine fünf Ringe (ST)

AMIGA Markt&Technik SOFTWARE EXTRA

Software zum Taschengeldpreis

Jedes Paket nur DM 49,–* (sFr 45,–* /öS 490,–*)

Grafik

Amiga Extra Nr. 1: Grafik I
Drei Programme, die die außergewöhnlichen Grafikfähigkeiten des Amiga nutzen!
Bestell-Nr. 38708

Amiga Extra Nr. 4: Grafik II
Spielerisch Bobs erzeugen. IFF-Bilder werden zu Bobs und Images. Generieren von animierten Icons. Booter: par excellence.
Bestell-Nr. 38725

Spiele

Amiga Extra Nr. 12: Spiele
Highway 42: Als Kurier auf dem Planeten Cervezia. Warlords: Ein Brettspiel für taktisch geschickte Spieler. Zargon: Joystick-Action
Bestell-Nr. 38769

Amiga Extra Nr. 5: Spiele
Breaking out: Actionspiel mit toller Grafik und Sound. Decoder: Verwandeln Sie Ihren Amiga in eine Morsestation. Megamind:
Bestell-Nr. 38752

Amiga Extra Nr. 3: Spiele
Bliff: Eine ausgeklügelte Variante des Billards. Quadriga: Ein Spiel für Denker, angelehnt an »Vier gewinnt«. Wikinger I: ein Strategiespiel.
Bestell-Nr. 38724

Amiga Extra Nr. 13: Regnum
Regnum ist Ihr Königreich in einer imaginären Welt. Die Amiga-Maus dient Ihnen als Zepter. Ihre Aufgabe: Sichern und vergrößern Sie Ihren Besitz.
Bestell-Nr. 38781

Musik

Amiga Extra Nr. 6: Audio Worx
Ihr privates Sampling-Studio.
Bestell-Nr. 38748

Amiga Extra Nr. 9: Sonix-Hitkiste
Tolle, in Sonix editierbare und digitalisierte Geräusche und Effekte für eigene Musikstücke.
Bestell-Nr. 38753

Anwendungen und Utilities

Amiga Extra Nr. 2: Disk Utilities I
Disk-Ed V6, Select Copy, D Copy II, Check, Bootgirl Plus. Mit einem Super-Diskeditor.
Bestell-Nr. 38726

Amiga Extra Nr. 10: Disk-Utilities II
DIMO: Diskettenmonitor. Recover II: Datenrettung. TUC – The Ultimate Cruncher: Dateien extrem komprimieren.
Bestell-Nr. 38766

Erscheint im November '89

Amiga Extra Nr. 14: MenuMind 1.0
MenuMind bietet Ihnen eine menügesteuerte, grafische Programmierumgebung, die den CLI völlig ersetzt.
Bestell-Nr. 38771

Amiga Extra Nr. 11: Karteikasten
Finden Sie sich in Ihrem Diskettenbestand nicht mehr zurecht? Oder, oder, oder... Mit Dateiverwaltungen werden Ihre Probleme gelöst.
Bestell-Nr. 38768

Spielend lernen!

Amiga Extra Nr. 7: Erdkunde I
Die Reihe »Spielend lernen« verknüpft das Begeisternde des Amiga mit dem Nützlichen. Stupide Paukerei wird durch Kurzweil ersetzt
Bestell-Nr. 38774

Amiga Extra Nr. 8: Englisch I
»Englisch I« vermittelt Ihnen Grundkenntnisse der englischen Sprache.
Bestell-Nr. 38775

Amiga Extra Nr. 16: Erdkunde II
Spielend lernen! Vereinigte Staaten von Amerika. Interaktives Lernprogramm für alle ab 12 Jahren, mit Übungskurs und Quiz.
Bestell-Nr. 38776

Amiga Extra Nr. 17: Mathematik I (Geometrie)
»Mathematik I« vermittelt Ihnen die Grundlagen der Geometrie bis hin zur sphärischen Trigonometrie.
Bestell-Nr. 38777

Amiga Extra Nr. 18: Mathematik II (Algebra)
vermittelt Ihnen die Grundlagen der Algebra, die die Voraussetzung für die gesamte weiterführende Mathematik sind.
Bestell-Nr. 38778

Amiga Extra Nr. 19: Physik I
Grundlagen der Mechanik, der Wärmelehre und der Optik. Animationen und Soundeffekte erhöhen die Verständlichkeit und die Lerneffizienz.
Bestell-Nr. 38779

INFO-COUPON

Bitte senden Sie mir weiteres Informationsmaterial zur Amiga-Extra-Software

Name

Straße

PLZ/Ort

Bitte ausschneiden und schicken an: Markt&Technik Verlag AG, Buch- und Software-Verlag, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München

PP 1

*Unverbindliche Preisempfehlung

Markt&Technik
Zeitschriften · Bücher
Software · Schulung

Markt&Technik-Bücher und -Software erhalten Sie bei Ihrem Buchhändler, in Computer-Fachgeschäften und in den Fachabteilungen der Warenhäuser

Day of the Pharao

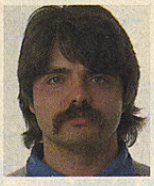
Amiga (Atari ST, MS-DOS)
69 Mark (Diskette) ★ Chip Software

Grafik: 61	Sound: 42	Schwierigkeit: mittel
POWER-Wertung: 54		

Pharao im Sand muß schmoren, der Spielwitz ist noch nicht verloren

Leise umspülen die seichten und lehmbraunen Wassermassen die Ufer des Nils. Rund 3000 Jahre vor unserer Zeitrechnung siecht das ägyptische Königreich vor sich hin. Unzählige Intrigen und Kleinkriege haben aus dem ehemals so stolzen Imperium einen Trümmerhaufen gemacht. Unter diesen düsteren Vorzeichen betreten Sie die Bühne des Geschehens. Als armer unerkannter Sohn des Pharaos müssen Sie durch geschicktes Handeln, Kämpfen und Bauen langsam in der sozialen Hierarchie nach oben kommen. Am Ende stehen dann Königswürden, glückliche Einwohner, Frieden und ein stattlicher Harem. Ein wohlgesonnener Gott hat Ihnen ein Schiff und 3000 Silberstücke für den Start geschenkt. Jetzt kann man den Nil auf und ab reisen, um mit rund zwei Dutzend Waren Handel zu treiben. Leider sind diese Fahrten nicht ungefährlich. Sie müssen Ihr Schiff in zwei Action-Sequenzen sicher durch Riffe manövrieren oder angreifende Piraten mit einem schweren Paddel vertreiben.

Mit steigendem Geldbesitz dürfen Sie dann mehr Schiffe und Streitwagen bauen. Selbst wertvolle Opfergaben für einen Gott Ihrer Wahl oder prunkvolle Häuser sollten dann in Auftrag gegeben werden. Nicht zu verachten ist auch eine hübsche Frau, die gegen eine anständige Mitgift zur Heirat zu bewegen ist. *mh*



Geht so

Bei dem komplett ins Deutsche übersetzte Handelsspiel "Pharao" gibt es Stärken und Schwächen. Die Grundidee ist super und auch die technische Ausführung des Programmes kann sich durchaus sehen lassen. Die Grafik ist hübsch und der Sound becirct durch ägyptische Melodien. Selbst die Actioneinlagen beim Bootfahren und Kämpfen tragen zur guten Atmosphäre bei. Und trotzdem, so ganz kann mich dieses Spiel nicht überzeugen. Zum einen liegt es an dem recht mumifizierten Spielprinzip, zum anderen an dem streckenweise recht eintönigen Ablauf. Man steuert halt sein Boot von einem Hafen zum anderen, nur unterbrochen von einigen Kämpfen gegen Piraten. Auf Dauer ist mir das einfach zu wenig. Eindeutig zuviel hingegen ist das ständige (und nervige) Disketten-Nachgelade.

Der Wüstensohn hat viel zu tun (Amiga)

The Hound of Shadow

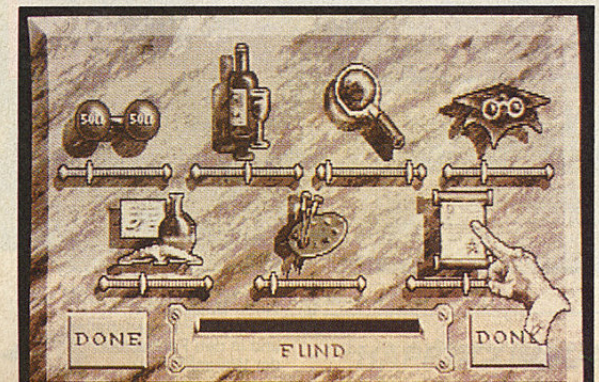
Atari ST (Amiga, MS-DOS)
79 Mark (Diskette) ★ Electronic Arts

Grafik: 44	Sound: 0	Schwierigkeit: mittel
POWER-Wertung: 67		

Sanfter Adventure-Horror sehr frei nach H. P. Lovecraft

Während einer spiritistischen Sitzung dreht sich das indische Medium in völliger Trance zu einem jungen Mann am Tisch. Er starrt ihn an, plötzlich fährt ein Schlag durch seinen Körper, als hätte man ihn an Strom angeschlossen. Er springt auf; schreit mit greller, weiblicher Stimme: "Du trägst das Zeichen. Du bist verflucht!" — und bricht zusammen. Die anwesenden Spiritisten sind schockiert, der junge Mann ist bleich vor Angst: Was als Spaß und Nervenkitzel begann, scheint höllischer Ernst zu werden. Sie beginnen, das geheimnisvolle Medium genauer zu inspizieren...

Auch wenn im Spiel ab und an ein paar Bilder geladen werden, ist "The Hounds of Shadow" ein reines Textadventure. Um seinen Charakter durch das London der zwanziger Jahre zu steuern, geben Sie englische Befehlssätze ein. Man steuert nicht irgendeinen Dutzend-Typen durch das Spiel, sondern eine eigene "Kreation". Zu Beginn bestimmen Sie Geschlecht, Nationalität, Hobby, Beruf und gesellschaftlichen Stand Ihres Sherlock Holmes. Aber es kommt noch dicker: Insgesamt legen Sie 43 Eigenschaften fest, unter anderem Klettern, Schießen, Bluffen, Reiten, Bildung, Fremdsprachen, Zaubern, Mythologie und Okkultes. Das Spiel verläuft für jeden Charakter ein wenig anders. Ein Sprachen-Spezialist hört z.B. sofort, daß der Guru nicht aus Indien, sondern aus Irland kommt. *al*

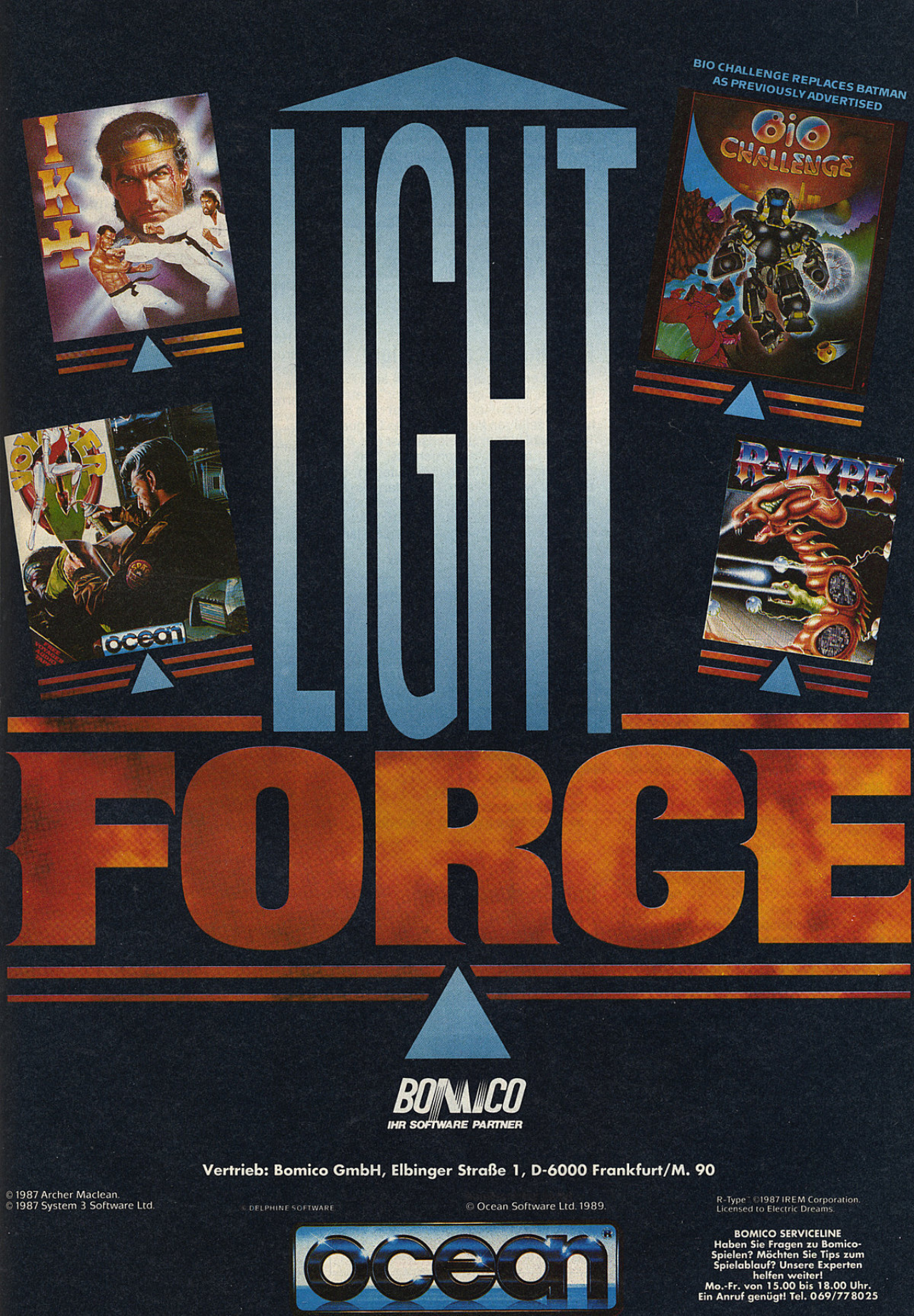


◀ **Gruselstunde: Das Medium flippt aus (ST)**

Geht so

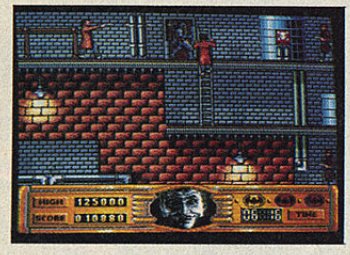
Hounds of Shadow ist kein Spiel, das man "schnell mal eine Stunde" lädt. Schon allein das "Charakter-Basteln" braucht Zeit und Überlegung. Auch die Geschichte ist komplex und geht ziemlich unter die Haut: Nicht umsonst orientierten sich die Programmierer an dem Werk H.P. Lovecrafts, dem literarischen Meister des Okkulten. Dementsprechend anspruchsvoll lesen sich die englischen Texte, sie sind garantiert nichts für Anfänger. Leider machte der Parser bei einem Belastungstest recht schnell schlapp — ärgerlich bei so einem anspruchsvollen Spiel.

Trotzdem: Wer "Lurking Horror" mochte, Text-Adventures nicht scheut und auf intelligente Stories steht, kann das Programm fast blind kaufen. Alle anderen sollte Hounds of Shadow erst anspielen, bevor sie den Geldbeutel zücken.


BIO CHALLENGE REPLACES BATMAN
AS PREVIOUSLY ADVERTISED
IKII
BIO CHALLENGE
LIGHT
R-TYPE
ocean
FORCE
BOMICO
IHR SOFTWARE PARTNER
Vertrieb: Bomico GmbH, Elbinger Straße 1, D-6000 Frankfurt/M. 90
© 1987 Archer Maclean.
© 1987 System 3 Software Ltd.
© DELPHINE SOFTWARE
© Ocean Software Ltd. 1989.
R-Type™ ©1987 IREM Corporation.
Licensed to Electric Dreams.
ocean
BOMICO SERVICELINE
Haben Sie Fragen zu Bomico-Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Experten helfen weiter!
Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr.
Ein Anruf genügt! Tel. 069/778025

Batman — The Movie (Amiga)

Gegenüber der in *POWER PLAY* 12/89 besprochenen C 64-Version bietet "Batman — The Movie" auf dem Amiga bessere Grafik, knackigen Sound und an einigen Stellen sogar ein leicht verbessertes Spielprinzip. Die fünf dem Batman-Film nachempfundenen Levels strotzen nicht gerade vor Originalität, stecken aber voller Action. Der Schwierigkeitsgrad ist nicht von schlechten Eltern und läßt Nachwuchs-Superhelden frustriert in den Joystick beißen. *hl*



POWER-Wertung: 68
Amiga (Atari ST, C 64, CPC)
35 Mark (Kassette),
49 bis 79 Mark (Diskette) ★ Ocean

Stadt der Löwen (Amiga)

Exotik und Erotik bringt das Abenteuerspiel "Stadt der Löwen — The final Singapore Sling". Die Geschichte bietet jede Menge Kriminelles: Entführer, Mörder und Callgirls tanzen einen munteren Killer-Reigen. Man erfährt im Spiel und durch die üppigen Packungsbeilagen viel Wissenswertes über Singapur. Das Adventure ist dabei leider auf der Strecke geblieben. Man beißt sich durch Massen schwülstigen deutschen Texts, um dann eine kleine Frage (Beispiel: "Wann findet das chinesische Neujahrsfest statt?") zu beantworten. Beantworten Sie die Frage richtig, dürfen Sie weiterspielen; macht man Fehler, bleibt man irgendwann in einer Sackgasse hängen. Spielerisch ereignet sich nicht viel. Wer sich als Einsteiger für ein ungewöhnliches Spiel erwärmen kann, bekommt für viel Geld viel Lesestoff. Profis verputzen so was eher zum Frühstück. *al*

POWER-Wertung: 54
Amiga
119 Mark (Diskette) ★ Software 2000

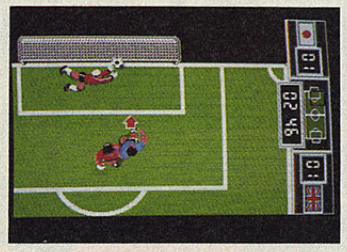
Jack Nicklaus Golf (Amiga)

Schon die PC-Version dieser Golf-Simulation war so langsam, daß sie nur auf schnellen ATs spielbar war. Die neue Amiga-Umsetzung ist geradezu ein Auswuchs an Trödeligkeit. Der Bildaufbau dauert quälend lang und die computergesteuerten Mitspieler brauchen manchmal eine knappe Minute, um über einen Schlag nachzudenken. Da nützen auch die passable Grafik und die vielen Spiel-Modi nichts; "Jack Nicklaus Golf" ist auf dem Amiga so langsam, daß selbst der geduldigste Caddy eindöst. *hl*

POWER-Wertung: 34
Amiga (Atari ST, C 64, MS-DOS)
55 bis 85 Mark (Diskette) ★ Accolade

Fighting Soccer (Amiga)

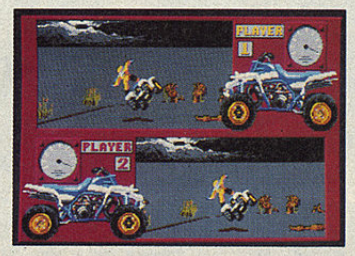
Eine Lederkugel macht noch kein Fußballspiel: Bei "Fighting Soccer" hetzen zwar Spieler zweier Teams hinter dem Ball her, um selbigen kunstvoll in des Gegners Tor zu schlenzen. Spielerisch ist das Programm aber so anspruchslos, daß es kaum noch als Fußball-Simulation bezeichnet werden kann — "getarntes Actionspiel" trifft viel besser zu. Das Ballgetrete gegen einen Mitspieler oder diverse Computerteams wird sehr schnell langweilig. *hl*



POWER-Wertung: 41
Amiga (Atari ST, C 64, CPC)
35 Mark (Kassette),
49 bis 85 Mark (Diskette) ★ Activision

Iron Trackers (Amiga)

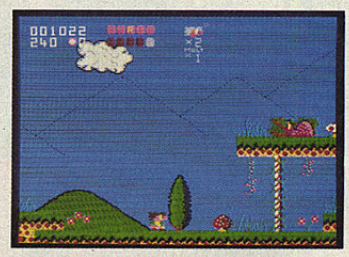
Das interessanteste an diesem Rennspiel ist die Wahl der Spielfiguren. Da kann man sich in einer Art Construction-Set die Gesichter der Fahrer zusammenbasteln. Die so gestalteten Spielfiguren werden noch mit Waffen ausgerüstet und dann geht's ab auf einer vorher ausgewählten Strecke. Zwei Spieler können gleichzeitig die Piste abfahren, wobei der Bildschirm horizontal geteilt wird. Beim Fahren hört der Spaß jedoch auf: Rucklige Animation, sehr schlechte Steuerung und eine lieblos gezeichnete Landschaft machen das Spiel zur Farce. *hf*



POWER-WERTUNG: 24
Amiga (Atari ST)
69 Mark (Diskette) ★ Microids

Terry's Big Adventure (Amiga)

Hüpfend, laufend und Jo-Jo-schleudernd kämpft sich der kleine Terry durch Wiesen voller Pilze, Schnecken, Igel und allen möglichen Arten anderen Getiers. Innerhalb einer bestimmten Zeit muß er ein Level schaffen, die Restzeit wird ihm auf dem Punktekonto gutgeschrieben. Eingesammelte Pilze und umgehauene Gegner bringen ebenfalls Punkte. Außerdem hinterlassen einige Feinde Luftblasen, die Terrys Buchstaben enthalten. Wenn sein Name zusammengesetzt ist, vervielfacht sich die Punktzahl. Die Grafik ist lieb gezeichnet und das Spielgefühl gut. Wer auf sogenannte Jump-and-Run-Spiele steht, sollte sich "Terry's Big Adventure" einmal anschauen — vor allem bei dem günstigen Preis. *hf*



POWER-Wertung: 66
Amiga (Atari ST, C 64)
29 Mark (Kassette),
39 bis 49 Mark (Diskette) ★ Shades

Omni-Play Basketball (Amiga)

Gegenüber der C 64-Version bietet diese Basketball-Simulation auf dem Amiga verbesserte Grafik und schönere Sound-Effekte.

Das Spielprinzip ist gleich geblieben, doch durch die besser animierten Spieler-Sprites und das lebensecht klingende Ball-Aufdotzen bringt diese Umsetzung etwas mehr Spielspaß. So richtig vom Hokker reißen kann sie allerdings auch nicht; dieses Sportspiel der Güteklasse "Guter Durchschnitt" bietet nur gebremste Spannung. *hl*

POWER-Wertung: 62
Amiga (C 64, MS-DOS)
49 bis 79 Mark (Diskette)
Sport Time/Mindscape

OFFICIAL

Advanced Dungeons & Dragons®

COMPUTER PRODUCT

HILLSFAR ist eine Stadt voller Abenteuer und Herausforderungen in der magischen Spielwelt von FORGOTTEN REALMS™.

Ein Besuch in Hillsfar ist immer wieder ein Erlebnis voller Spannung. Erforschen Sie die Stadt, treffen Sie ihre farbenfrohen Bewohner auf den Straßen oder in den Wirtshäusern und finden Sie eines der vielen möglichen Abenteuer.

Übertragen Sie Ihren Lieblingscharakter von POOL OF RADIANCE oder CURSE OF THE AZURE BONDS aus der Spielreihe der AD&D® FORGOTTEN REALMS™ oder fangen Sie mit einem neuen Charakter ganz von vorne an. Ihr Abenteuer und die Ihnen zur Verfügung stehenden Optionen wechseln gemäß den Stärken Ihrer Spielcharaktere (Dieb, Magier, Geistlicher oder Kämpfer).

Ihr Abenteuer führt Sie auf eine lange Wanderung. Treten Sie in der Arena gegen wütende Minotauren, schlechtgelaunte Orcs oder andere bösgesinnte Gegner an. Ihre Kenntnisse und Geschicklichkeit werden im Labyrinth beim Schlösserknacken und Eindringen in die verschiedensten. Gebäude auf die Probe gestellt. Doch auch als Reiter und als Bogenschütze werden Sie sich so manches Mal bewähren müssen.

HILLSFAR

EIN ACTION-ABENTEUER DER FORGOTTEN REALMS™

Ein Erweiterungsprogramm, das es den Meistern der Dungeons ermöglicht, Begegnungen und Gefechte für ein AD&D® – Spiel schnell und einfach zu gestalten – mit über 1000 Begegnungen und 1300 Monstern und Computer-Charakteren aus den AD&D® – Monster – handbüchern I & II.

In der mystischen Welt von Krynn treffen acht tapfere Kampfgefährten bei Ihrer Suche nach dem wertvollen Teller von Mishakal auf Drachen, untote Skelette, Magie und den urzeitlichen Drachen Khisanth.

Die Stadt Phlan wurde von Monstern überrannt – Sie müssen herausfinden, welche Kraft des Bösen die Monster beherrscht und diese zerstören. Ein Spiel voller Spannung und mit den allerneuesten Grafiken: Ein Durchbruch in der Welt des 'Fantasy'-Rollenspiels auf Computer.

ERHÄLTLICH FÜR
CBM 64/128 D & IBM

ERHÄLTLICH FÜR
ATARI ST, AMIGA, IBM, AMSTRAD K & D, SPECTRUM K & D, COMMODORE K & D

ERHÄLTLICH FÜR
CBM 64/128 D
ATARI ST, IBM & AMIGA

HINWEIS-BUCH ERHÄLTLICH

TSR™ TSR, Inc.

SSI™ STRATEGIC SIMULATIONS INC.

U.S. GOLD

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, AD&D, FORGOTTEN REALMS, DRAGONLANCE und das TSR-Markenzeichen sind Warenzeichen von TSR, Inc., welche zugleich alle Lizenzrechte erteilt. © 1988 TSR Inc. © 1988 Strategic Simulations Inc. Alle Rechte vorbehalten

U.S. GOLD, UNITS 2/3 HOLFORD WAY, HOLFORD, BIRMINGHAM B6 7AX, ENGLAND. TEL: 021-358 3388

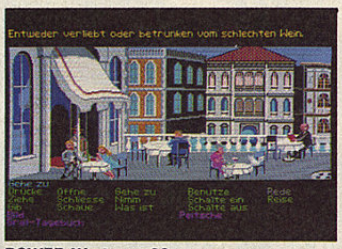
Lancaster (Amiga)

Die Grafik flau, der Spielwitz lau: Der Titel "Lancaster" verspricht eine satte Bomber-Simulation, doch man bekommt lediglich eine dumpfe Ballerei geboten. Nach langwierigem Laden schießt der Spieler aus der Perspektive des Heckschützen auf verschiedene Ziele — fad. Hängt der Bomber über'm Ziel, klickt man die Gebäude an: Die Bomben fliegen los und treffen fast immer. Wer bis dahin noch nicht eingeschlafen ist, darf die Landung des Bombers in London beobachten. Technisch weist das Programm zwar keine Mängel auf, aber beim Spieldesign wurde kräftig gepennt. Wer eine spannende Bombermission fliegen will, sollte besser warten, bis das unvergleichlich bessere "Their finest Hour" von Lucasfilm Games für den Amiga erscheint. *al*

POWER-Wertung: 36
Amiga (Atari ST)
zirka 70 Mark (Diskette)
Actual Screenshots

Indiana Jones and the Last Crusade (Amiga/ST)

Die ST/Amiga-Versionen von Lucasfilms neuestem Adventure sind prima gelungen. Die Grafik ist schön, die Nachladzeiten erträglich, der Schwierigkeitsgrad gemäßigt und der Sound ordentlich. Erstklassig sind die Benutzerführung, die deutsche Übersetzung und die logischen Puzzles. "Indiana Jones" ist ein Muß für Abenteuer-Freunde. *hl*



POWER-Wertung: 90
Amiga, Atari ST (MS-DOS)
79 bis 99 Mark (Diskette)
Lucasfilm Games

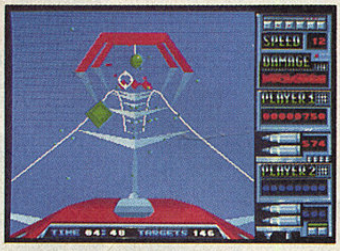
Table Tennis (ST)

Eine brave Tischtennis-Simulation für ST und Amiga: Ein oder zwei Spieler gleichzeitig schmettern im Einzel oder Doppel um die Wette. Turniere, deren Ausgang eine Weltrangliste beeinflußen, sorgen für Spannung. Wenn man nicht gerade glühender Tischtennis-Fan ist, läßt die Spannung rasch nach. Die Steuerung ist recht schlicht geraten und die Computergegner kann man mit etwas Übung leicht wegputzen. *hl*

POWER-Wertung: 40
Atari ST (Amiga)
69 Mark (Diskette) ★ Starbyte

Roller Coaster Rumbler (ST)

Stellen Sie sich eine Achterbahn vor. Sie sitzen in dem Wägelchen und fahren die Bahn rauf und runter. Jetzt ist Ihr Wagen mit einer Kanone bestückt und Sie müssen



POWER-Wertung: 46
Atari ST (Amiga, C 64, MS-DOS)
35 Mark (Kassette),
49 bis 79 Mark (Diskette) ★ Tynesoft

PC ENGINE - PC ENGINE - PC ENGINE - PC ENGINE - PC ENGINE

RGB Version	PAL Version	Multi Version	NTSC Version
CD Rom	Joysticks	Joypads	Adapter
Alien Pinball	Altered Beast	Bloody Wolf	Break In Billard
Chan & Chan	Cobura	Cyber Cross	Deep Blue
Dragon Spirit	Dungeon Explorer	Energy	F 1 Pilot
F 1 Dream	Fantasm Soldier	Fantasy Zone	Fighting Street
Final Lap Twin	Galaga '88	Golfboy	Gun Head
Hero's Legend	Honey Sky	Legendary Axe	Momo
Moto Roader	Naxat Open	Nectaris	Ninja Warriors
Ordyne	Out Live	P 47 Airforce	Pacland
Pure Story	Power Golf	Power League	R - Type I
R - Type II	Rock On	Shada	Shanghai
Side Arms	Son Son II	Space Harrier	Super Albatross
Sweet Meeting	Tales of Monsterp.	Tiger Heli	Ultraspace Story
Victory Run	Vigilante	Wars of Death	Winningshot
Wonderboy	World Court Tennis	World Stadium	Wrestling

SEGA MEGA DRIVE - SEGA MEGA DRIVE - SEGA MEGA DRIVE

RGB Version	PAL Version	Multi Version	NTSC Version
Joypads	8 Bit Adapter	Kabel	Modem
Alex Kidd	Altered Beast	Ghosts'n Ghouls	Ken North
Military Commander	Phantasy Star II	Space Harrier	Super League
Thunderblade	Thunder Force	World Cup Soccer	8 Bit Software

GAMEBOY - GAMEBOY - GAMEBOY - GAMEBOY - GAMEBOY

Grundgerät	Kabel	Adapter	Alleyway
Mahjong	Super Mario Land	Tennis	Tetris

und vieles mehr erhalten Fachhändler mit Gewerbeschein (und nur diese) bei:

E C ELECTRONICS

Christophstrasse 8 - D 8000 München 22 - Tel.: 089/299530 Fax : 089/291402

PICTIONARY®, DIE "MONTAGSMALER" ALS COMPUTERSPIEL FÜR DIE FAMILIE . . .

BOMICO
IHR SOFTWARE PARTNER

1 DM zugunsten Aktion Sorgenkind

Wer Trivial Pursuit gespielt hat, hat jetzt die Chance zur ungewöhnlichen Geschicklichkeit neuen Stils. Joystick nehmen: Pictionary® spielen!

In den USA, als Brettspiel, seit langem die No.1. In Deutschland beliebt als TV-Sendung: "Montagsmaler" – erobert Pictionary jetzt die Heimcomputer Europas.

Das "Art-Package" ist riesig: Über 2,500 Begriffe und Gegenstände lassen sich Spielend leicht grafisch auf den Bildschirm "zaubern". Die sind im fröhlichen Wett-Streit zu erraten. Je mehr Mitspieler, desto größer der Spiel-Spaß! Das über Stunden!

Nach dem preisgekrönten "Trivial Pursuit", jetzt Pictionary für den Computer!

Erhältlich für:
IBM PC • Amiga • Atari ST • Commodore 64 (cassette, disk) • Amstrad (cassette, disk) • Spectrum +3, • Spectrum 48/128.

Veröffentlicht von Domark
Vertrieb: BOMICO, Elbinger St 1, 6000 Frankfurt M/90 Tel: (069) 706050
Programmed by Oxford Mobius

© Pictionary Inc., WA 98109 PICTIONARY ® is the registered trade mark of Pictionary Inc. USA

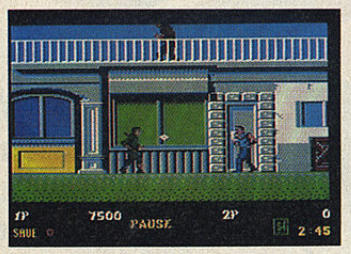
BOMICO-SERVICELINE. Haben Sie Fragen zu BOMICO-Spielen? Möchten Sie Tips zum Spieleablauf? Unsere Spielexperten helfen weiter! Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt! Tel. 069/77 8025

damit auf aufgestellte Ziele feuern. Wenn Sie in dem knackigen Zeitlimit einen bestimmten Prozentsatz an Gegenständen erwischt haben, geht's im nächsten, schnelleren Level weiter. Um die Angelegenheit noch zu erschweren, tauchen ab und zu noch Hindernisse auf, die ebenfalls abgeschossen werden müssen. Sie können entweder alleine oder mit einem Partner zusammen spielen.

Die Grafik ist ordentlich und ausreichend schnell (zumindest in höheren Stufen) und der Sound ist auch nicht übel. Nur leider wird das Abballern von Luftballons und kleinen Rauten auf Dauer ganz schön langweilig. Wer ein paar Runden "Rollercoaster Rumbler" gespielt hat, läßt es sehr schnell in der Ecke liegen. *mh*

Shinobi (C 64)

"Shinobi" ist weder ein Fischgericht, noch ein japanisches Schimpfwort, sondern ein horizontal scrollendes Actionspiel. Die C 64-Version dieses Programms ist zugleich die angenehme Umsetzungs-Überraschung des Monats. Auf Amiga und ST reizt das Ninja-Spektakel eher zu einer Runde Harakiri als zu begeistertem Spielen. Die C 64-Umsetzung ist aber technisch gut gelungen und überzeugt durch sanftes Scrolling sowie schnellen Spielfluß. Das Actionspiel hat einen gepfefferten Schwierigkeitsgrad und bringt ungeübte Spieler rasch ins Schwitzen. Routinierte Joystick-Ninjas werden aber freudig mit blankgeputzten Shuriken auf die Schurken losgehen. *hl*



POWER-Wertung: 72
C 64 (Amiga, Atari ST, CPC)
35 Mark (Kassette),
49 bis 69 Mark (Diskette) ★ Virgin

Bushido (C 64)

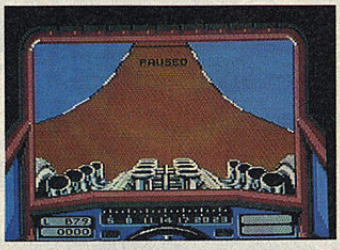
Steve Turners neues Spiel ist eine Art Action-Adventure mit einer Prise Rollenspiel. Sie steuern einen Fernost-Kämpfer, der die Festung eines bösen Kriegsfürsten bei Nacht und Nebel aufsucht. Kämpfe gegen Soldaten und Geister lassen sich kaum vermeiden, doch als Lohn für diesen Ärger findet man allerlei kostbare Gegenstände. Zu Beginn könnt Ihr Euch aussuchen, mit welcher Spielfigur Ihr ins Gefecht schreitet.

In dem Programm stecken viele interessante Ansätze und die Lektüre der Anleitung macht richtig Lust aufs Spielen. "Bushido" ist aber nicht leicht, die Steuerung bei den Kämpfen läßt zu wünschen übrig, die Grafik gewinnt keinen Schönheitspreis und das Spielprinzip entpuppt sich als dünner als erwartet. Empfehlenswert nur für supergeduldige und gute Spieler, die gerne kartographieren. *hl*

POWER-Wertung: 53
C 64
35 Mark (Kassette),
49 Mark (Diskette) ★ Firebird

Stunt Car Racer (C 64)

Das neue Programm von Geoff Crammond macht auf dem C 64 eine relativ gute Figur. Die 3D-Grafik ist zwar deutlich langsamer als beim ST, aber das Programm ist immer noch spielbar. Die Raserei auf achterbahnartigen Pisten sollten sich Rennspiel-begeisterte C 64-Besitzer einmal ansehen. *hl*



POWER-Wertung: 69
C 64 (Amiga, Atari ST, CPC)
35 Mark (Kassette),
49 bis 85 Mark (Diskette) ★ MicroStyle

Fighting Soccer (C 64)

Die Amiga-Version von "Fighting Soccer" konnte wegen des schlichten Spielprinzips wenig Beifall ernten. Die C 64-Version ist qualvoller als ein kneifender Meniskus: Die farbarme Grafik ruckelt dermaßen lahm, daß man seinen C 64 ängstlich abtastet: Hat er sich über Nacht in einen Spectrum verwandelt? Nein, hat er nicht; die Programmierer konnten's einfach nicht besser. Diese furchtbare Umsetzung gehört vom Platz gestellt. *hl*

POWER-Wertung: 16
C 64 (Amiga, Atari ST, CPC)
35 Mark (Kassette),
49 bis 85 Mark (Diskette) ★ Activision

Knight Force (MS-DOS)

Ein wackerer Rittersmann muß sich mit seinem Schwert durch fünf Zeitepochen schlagen, um am Ende einen Ober-Bösewicht umzunieten. Leider ist bei dem Action-Programm "Knight Force" der Spielwitz arg verkümmert. Magere Animation und eine frustrierende Steuerung lassen erst gar keine Spielfreude aufkommen. Da hilft auch die schnuckelige Grafik unter EGA und VGA nicht viel. *mh*

POWER-Wertung: 32
MS-DOS (Amiga, Atari ST)
79 Mark (Diskette) ★ Titus

Faery Tale Adventure (MS-DOS)

Drei Brüder müssen sich in dem Rollenspiel-Actionadventure "Faery Tale" durchs Fantasyland Holm schlagen. Sie übernehmen einen der drei Charaktere. Falls er stirbt, kommt der nächste der Brüder dran. Die Landschaft und die verschiedenen Dungeons, Schlösser und Städte werden aus der Vogelperspektive gezeigt. Sie können sich mit anderen Spielfiguren unterhalten, Monster und andere Gegner erledigen, Schätze suchen und mit Zaubersprüchen umsichwerfen. Ein großes Spielgebiet und ausgetüftelte Gegner versprechen langen Spielspaß. Leider kann ich "Faery Tale" nur Besitzern einer EGA-Karte empfehlen. Bei der miesen CGA-Grafik sinkt die Spielfreude ganz gewaltig. *mh*

POWER-Wertung: 71
MS-DOS (Amiga, Atari ST)
89 Mark (Diskette) ★ Microillusions

Fiendish Freddy (MS-DOS)

Das Zirkusspiel um den Clown "Fiendish Freddy" ist erfreulicherweise sogar auf XTs recht flott. Wohl dem, der eine Festplatte hat, denn die "5-Disketten-Jonglierer"-Nummer geht einem kräftig auf den Senkel. Die Grafik unter EGA und VGA ist sehenswert (CGA wird auch unterstützt); die Animation ist witzig und die Musik klingt für einen PC-Piepser geradezu sensationell — aber leider ist das Spiel selber nicht sonderlich gut. Es gibt fünf grafisch aufgepeppte, aber spielerisch recht schlichte Disziplinen. *al*

POWER-Wertung: 43
MS-DOS (Amiga, Atari ST)
89 bis 119 Mark (Diskette) ★ Mindscape

Eingelocht!

Sind Sie ein Simulant? Dann simulieren Sie doch mal — z. B. ein Golfspiel! JACK NICKLAUS' GOLF und die Zusatzdisketten CHAMPIONSHIP COURSES und INTERNATIONAL COURSES bieten Ihnen alles, was ein Golfsimulant braucht: Die interessantesten Golfplätze der Welt, Wind, Wetter, Bälle und Golfschläger. Drei Golfer simulieren auf PC, AMIGA, ST, COMMODORE 64 und CPC. Lochen Sie ein!

Informationen?
Coupon ausfüllen und abschicken

Name: _____

Straße: _____

PLZ: _____ Ort: _____

An: Ariolasoft GmbH,
Haupstraße 70, 4835 Rietberg 2

ACCOLADE

Ariola Soft
Das Programm

Das Beste

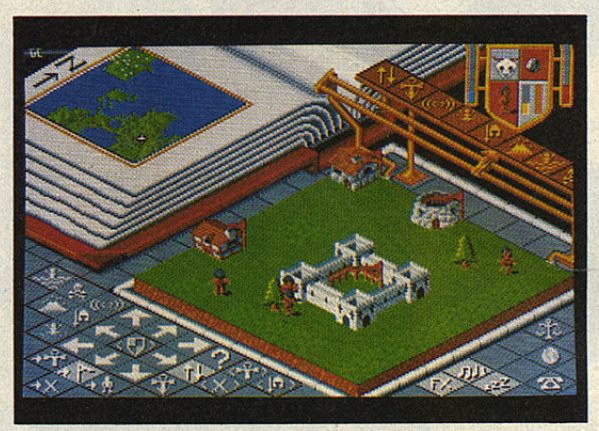
Vor dem Durchstart in die 90er Jahre blickt die *POWER PLAY*-Redaktion zurück: Wir prämieren die besten Spiele des Jahres 1989.

Der Sekt für die Silvester-Fete ist gekühlt, die Vorsätze fürs neue Jahr sind schon notiert — da fehlt zum Jahreswechsel eigentlich nur noch unser traditioneller Spiele-Rückblick. Die Computer- und Videospiele, die uns 1989 am besten gefallen haben, findet Ihr auf dieser Doppelseite aufgelistet. Bei den meisten Kategorien haben wir nebem dem Jahressieger außerdem die beiden nächstbesten Spiele aufgeführt. Von den Spielen, die sich einen ersten Platz sichern konnten, wird ein Foto gezeigt. Computer- und Videospiele wurden getrennt bewertet; bei den Videospielen haben wir für Sega, Nintendo und PC-Engine je das Modul des Jahres gekürt.

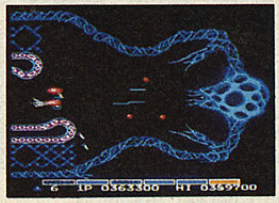
Neben diesen Redaktions-Preisträgern sollen auch die *POWER PLAY*-Leser wieder ihr Computerspiel des Jahres wählen. Schreibt einfach auf eine Postkarte den Namen des Spiels, das Euch 1989 am besten gefallen hat. Wir werden in einer der nächsten Ausgaben das Ergebnis präsentieren. Schreibt Eure Postkarte an folgende Adresse:

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion *POWER PLAY*
Kennwort: 1989
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München

Einsendeschluß ist der 15. Januar 1990. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Unter allen Einsendungen ziehen wir zehn Gewinner, die je ein Computer- oder Videospiel nach Wahl erhalten. Gebt deshalb auf Euren Karten neben Absender und Computertyp auch an, wie Euer Wunschspiel heißt. *hl*



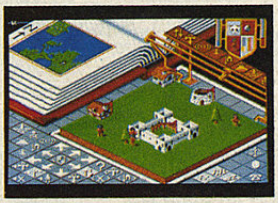
COMPUTERSPIEL DES JAHRES 1989:
1. **Populous (Electronic Arts)**
2. Indiana Jones — The Graphic Adventure (Lucasfilm Games)
3. Their finest Hour — Battle of Britain (Lucasfilm Games)



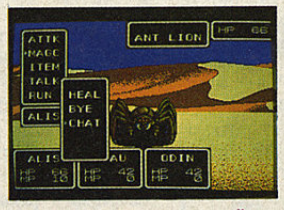
BESTES VIDEOSPIEL FÜR NINTENDO:
1. **Gradius (Konami)**
2. Super Mario Bros. 2 (Nintendo)
3. Simon's Quest (Konami)

BESTES ACTIONSPIEL:
1. **Xenon II (Imageworks)**
2. Silkworm (Virgin)
3. Blood Money (Psygnosis)

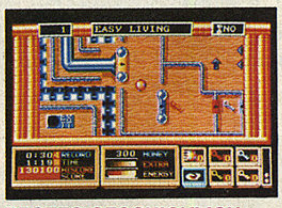
BESTE SPIELAUTOMATEN-UMSETZUNG:
1. **New Zealand Story (Ocean)**
2. Silkworm (Virgin)
3. Xybots (Tengen)



BESTE SPIELIDEE:
1. **Populous (Electronic Arts)**
2. Sim City (Maxis)
3. Tower of Babel (Rainbird)

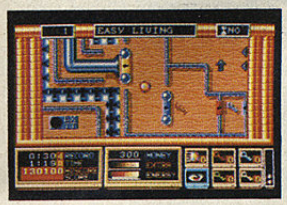


BESTES VIDEOSPIEL FÜR SEGA-MASTER-SYSTEM:
1. **Phantasy Star (Sega)**
2. R-Type (Sega/Irem)
3. Wonderboy III (Sega)



BESTES GESCHICKLICHKEITSSPIEL:
1. **Rock'n Roll (Rainbow Arts)**
2. New Zealand Story (Ocean)
3. Spherical (Rainbow Arts)

vom Besten

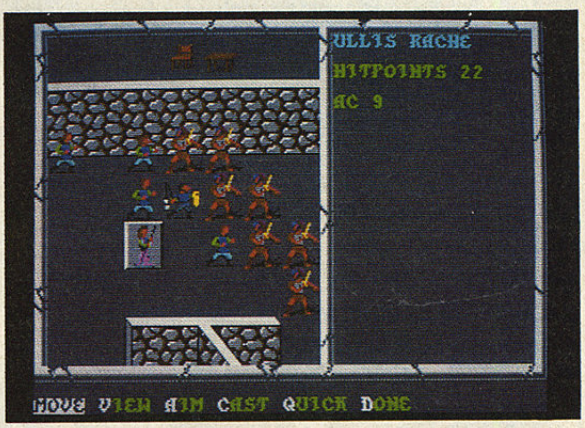


BESTER SOUND:
1. **Rock'n Roll (Rainbow Arts)**
2. Bio Challenge (Delphine)
3. Shadow of the Beast (Psygnosis)

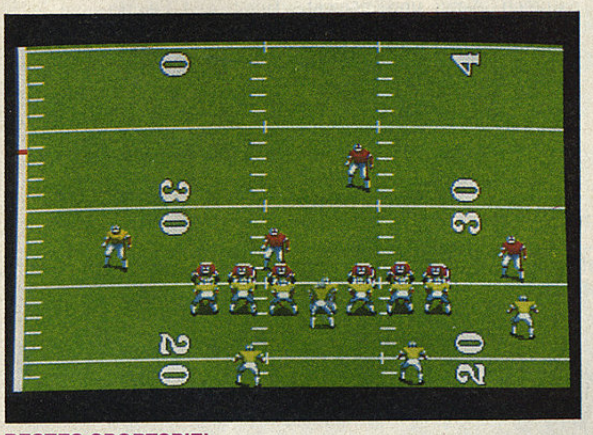
GRÖSSTER REINFALL:
Altered Beast (Activision)

GRÖSSTER HOFFNUNGSTRÄGER FÜR 1990:
Dungeon Master II (FTL)

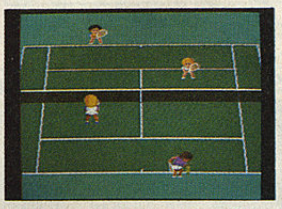
SPIELE-HERSTELLER DES JAHRES:
Lucasfilm Games



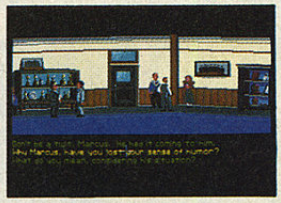
BESTES ROLLENSPIEL:
1. **Curse of the Azure Bonds (SSI),** 2. Bloodwych (Imageworks)
3. Hillsfar (SSI)



BESTES SPORTSPIEL:
1. **TV Sports Football (Cinemaware),** 2. Grand Prix Circuit (Accolade)
3. RVF Honda (MIcroStyle)

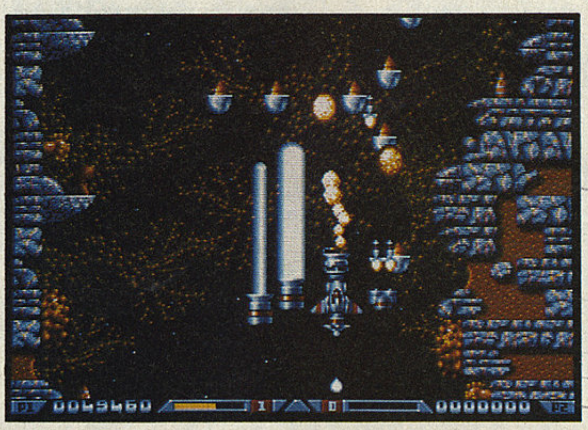


BESTES VIDEOSPIEL FÜR PC-ENGINE:
1. **World Court Tennis (Namco)**
2. Son Son II (Capcom)
3. Dragon Spirit (Namco)

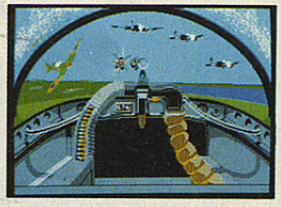


BESTES ADVENTURE:
1. **Indiana Jones — The Graphic Adventure (Lucasfilm Games)**
2. Manhunter II: New York (Sierra)
3. Leisure Suit Larry II (Sierra)

BESTES STRATEGIESPIEL:
1. **Populous (Electronic Arts)**
2. Tower of Babel (Rainbird)
3. Lords of the Rising Sun (Cinemaware)



BESTE GRAFIK:
1. **Xenon II (Imageworks),** 2. Shadow of the Beast (Psygnosis)
3. Kult (Exxos)



BESTE SIMULATION:
1. **Their finest Hour — Battle of Britain (Lucasfilm Games)**
2. M1 Tank Platoon (Microprose)
3. F-16 Combat Pilot (Digital Integration)

Golden Axe

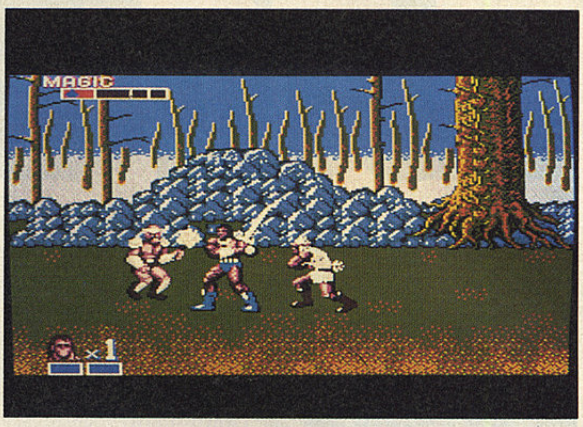
Sega Master System
99 Mark (Vier-Mega-Cartridge) ★ Sega

Grafik: 77	Sound: 68	Schwierigkeit: **leicht**
POWER-Wertung: **41**		

Die Axt muß gut geschliffen sein, dann hau' ich alle Monster klein

Da hat sich doch tatsächlich ein dicker Bösewicht namens "Death Adder" erdreistet, die heilige goldene Axt zu klauen. Daß dieses kostbare Schmuckstück wieder an seinen angestammten Platz zurück muß, ist wohl selbstverständlich.

In dem Prügelspiel "Golden Axe" steuert Ihr eine Spielfigur, die Arnold Schwarzenegger gleicht, wie ein Bizeps dem anderen. Durch sechs Levels müßt Ihr Euch mit dem Muskelsprite hindurchhacken, um am Ende gegen Death Adder selbst anzutreten. Der schläft natürlich nicht und schickt Euch eine ganze Horde von Monstern entgegen. Rüstige Skelette, keulenschwingende Gnome und blecherne Ritter gehören ebenso zu den Feinden wie drachenreitende Amazonen. Aber unser Held ist ja nicht wehrlos. Mit seinem King-Size-Küchenmesser und etwas Magie geht er gegen seine Feinde los. Ein gleichzeitiger Druck auf beide Feuerknöpfe des Joypads löst die Magie aus, die ähnlich wie eine Smart Bomb alle Feinde vom Bildschirm fegt. Leider funktioniert das nur einmal, doch ab und zu tauchen Zwerge auf, die einen Beutel mit sich herumschleppen. Ein gut gezielter Hieb genügt, und schon lassen die Zwerge eine kleine Flasche mit Reserve-Magie fallen. *mh*



Ein gutgenährtes Sprite auf der Suche nach der goldenen Axt

Geht so

Aber Hallo! Was ist denn mit dem Sega-Master-System los? Durchweg gut gezeichnete und toll animierte extragroße Sprites und ein guter Sound sorgen für Verblüffung. Und an keiner Stelle zeigt sich das berüchtigte Sega-Sprite-Flackern. Leider blieb bei diesem technischen Meisterstück der Spielwitz ein wenig auf der Strecke. Ganze sechs Levels, die dank beliebig vieler Continues binnen einer Stunde durchgespielt sind, sorgen nicht gerade für eine gewaltige Motivation. Da hilft es auch wenig, daß ausgiebiger Gebrauch der Continue-Funktion mit Punktabzug bestraft wird. Auch täuscht die hübsche Grafik nicht über ein primitives Spielprinzip hinweg. Golden Axe ist nur absoluten Fans von Bildschirm-Hackereien zu empfehlen.

SOFT-DISCOUNTER · Schneider + Pa. · Zehnthof 212 · 4300 Essen 13 · Tel. 0201-594225

NEUHEITEN

	AMIGA	ATARI ST
CHAMBERS O. SHAOLIN	59,95	59,95
DOGS OF WAR	54,95	54,95
EMPERORS OF THE MINE	49,95	49,95
HYPERFORCE	39,95	39,95
KAYDEN GARTH	--,--	49,95
K. DALGLISH SOCCER	49,95	49,95
LIMES & NAPOLEON	49,95	--,--
NORTH & SOUTH	59,95	59,95
OMEGA	64,95	59,95
PRO TENNIS TOUR	59,95	59,95
QUARTZ	59,95	59,95
STRIDER	59,95	59,95
SNOOPY	59,95	59,95
SUPER LEAGE SOCCER	54,95	54,95
STUNT CAR RACER	59,95	--,--
TOOBIN	59,95	59,95
XENON II MEGABLAST	59,95	59,95
XENOPHOBE	59,95	59,95

SONDERANGEBOTE

	AMIGA	ATARI ST
AFTERBURNER	29,95	29,95
ARCHEPILAGOS	49,95	49,95
CUSTODIAN	19,95	--,--
CYBERNOID II	19,95	--,--
DEFLECTOR	19,95	19,95
EXOLON	19,95	--,--
GIGANOID	19,95	--,--
HOLLYWOOD POKER PRO	29,95	29,95
INDOOR SPORTS	--,--	24,95
JOAN OF ARC	34,95	35,95
MORTVILLE MANOR	34,95	--,--
NETHERWORLD	19,95	--,--
PAC MANIA	--,--	34,95
PREMIERE COLLECTION	49,95	--,--
QUADRALIEN	49,95	49,95
RALLYE MASTER	19,95	--,--
RUNNING MAN	--,--	29,95
SARGON 3	49,95	49,95
SPEEDBALL	49,95	49,95
STARRAY	49,95	--,--
THUNDERBIRDS	--,--	39,95
ZERO GRAVITY	29,95	29,95

AKTUELL

	AMIGA	ATARI ST	C64 D
AMIGA GOLD HITS	59,95	--,--	--,--
BATMAN THE MOVIE	59,95	59,95	*29,95
BLACK MAGIC	44,95	--,--	--,--
BLOOD MONEY	59,95	59,95	--,--
BLOODWYCH	59,95	59,95	*34,95
BUFFALO BILL'S...	59,95	59,95	39,95
CHARIOTS OF WRATH	54,95	--,--	--,--
CRAZY CARS II	59,95	54,95	39,95
DUNGEON MASTER 1MEG	59,95	59,95	--,--
DUNGEON MASTER EDIT	34,95	34,95	--,--
ELITE	64,95	64,95	--,--
F-16 FALCON	79,95	64,95	--,--
F-16 MISSION DISK	54,95	54,95	--,--
INDIANA JONES ACT.	49,95	49,95	39,95
KICK OFF	44,95	44,95	34,95
KINGDOMS OF ENGLAND	59,95	--,--	--,--
LICENCE TO KILL	44,95	44,95	34,95
NEW ZEALAND STORY	54,95	54,95	39,95
PASSING SHOT	54,95	54,95	39,95
PERSONAL NIGHTMARE	69,95	69,95	--,--
POPOLOUS	54,95	54,95	--,--
POPOLOUS ZUSATZ DISK	34,95	34,95	--,--
POWERDRIFT	59,95	59,95	39,95
POWERDROME	59,95	59,95	--,--
R-TYPE	54,95	--,--	39,95
RAIDER	49,95	--,--	--,--
RED HEAT	54,95	49,95	39,95
RICK DANGEROUS	54,95	54,95	39,95
ROLL OUT	49,95	49,95	--,--
RVF HONDA	54,95	54,95	--,--
SILKWORM	44,95	44,95	39,95
SUPER HANG ON	59,95	59,95	--,--
TEST DRIVE II	59,95	--,--	44,95
WAYNE GRETZKY HOCKEY	54,95	*54,95	--,--

IBM - PC

	5 1/4	3 1/2
AIRBOURNE RANGER	64,95	64,95
BAAL	64,95	64,95
BATTLEHAWKS 1942	64,95	--,--
BUFFALO BILL'S...	64,95	--,--
CRAZY CARS II	64,95	64,95
F-15 STRIKE EAGLE II	84,95	84,95
F-16 COMBAT PILOT	64,95	64,95
F-16 FALCON	84,95	--,--
F-19 STEALTH FIGHTER	69,95	--,--
LEISURE SUIT LARRY 2	79,95	--,--
LICENCE TO KILL	64,95	64,95
MINI PUTT	29,95	--,--
RICK DANGEROUS	64,95	64,95
VIRUS	64,95	64,95
ZAK McKRACKEN	64,95	--,--

☞ Bestellservice von :
Mo. - Fr. 9.00 - 12.00 Uhr
13.00 - 18.00 Uhr

☞ 48 Std. - Lieferservice

☞ Porto + Verpack. 4.-- DM

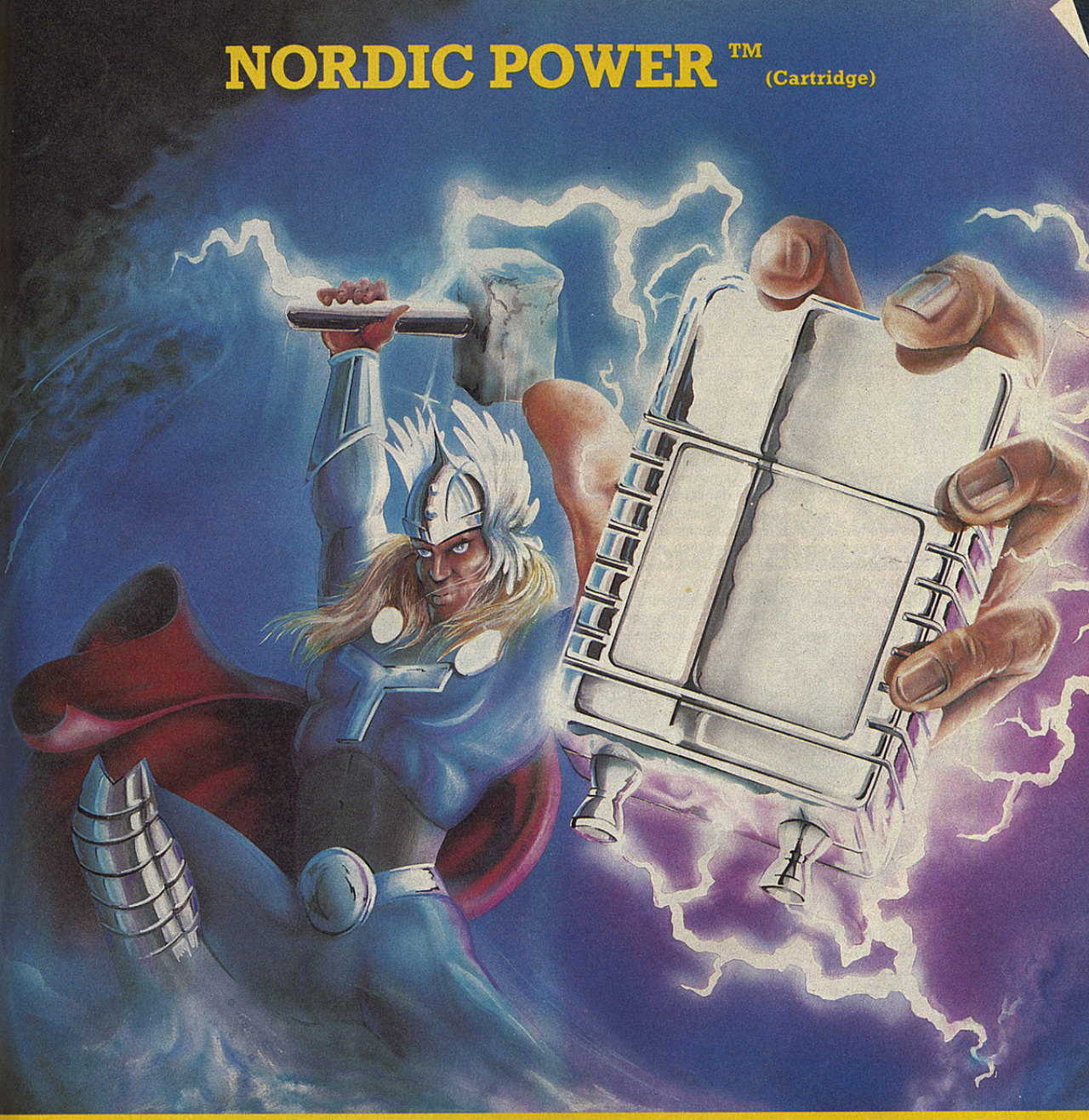
☞ große Lagerhaltung

☞ über 1500 Produkte im Angebot

☞ Preisliste anfordern für:
Amiga
Atari ST
C 64/128
PC

☎ 0201-594225

NORDIC POWER™ (Cartridge)



- FAST-LOAD (Bild an, Ø 6 Sekunden/202 Blocks) ● TURBO-TAPE 249 BLOCKS ● FREEZER
- CENTRONICS INTERFACE ● PACKER ● FILE-COPY & BACKUP für 1 oder 2 Floppys
- HARDCOPY (Graphik mit und ohne Sprites, Text) ● DIA SHOW für Disk und Tape
- BILDER UND SPRITES SPEICHERN (und in andere Spiele übernehmen) ● AUTOFEUER
- BASIC-TOOLKIT ● MASCHINENSPRACHEMONITOR (Computer, Disk, Floppy) ● JOYSTICK-TAUSCH
- SPIELE-TRAINER (bremst Spielablauf) ● TRAINER POKES ● SPRITE-EDITOR und mehr

Für C64 und C128 (64-Modus), Datasette, 1541, 1571, 1581 (2 Floppys)
Drucker MPS801/803, Epson-kompatible (9 und 24 Nadeln, 9 Nadeln Farbe)

Bestellungen Tel.: 02234/71601 oder D&E c/o vts Postfach 1110 D-5014 Kerpen 1
Versand im Inland per Nachnahme für DM 129,–* frei Haus, Ausland gegen Vorkasse
Auch im ausgewählten Fachhandel und großen Warenhäusern erhältlich

DATA & ELECTRONICS Venlo BV Postbus 3119 NL-5902 RC Venlo Fax 003177/873090
Distributoren: BRD Microhändler, Rushware, vts data AUSTRIA Watzdorf

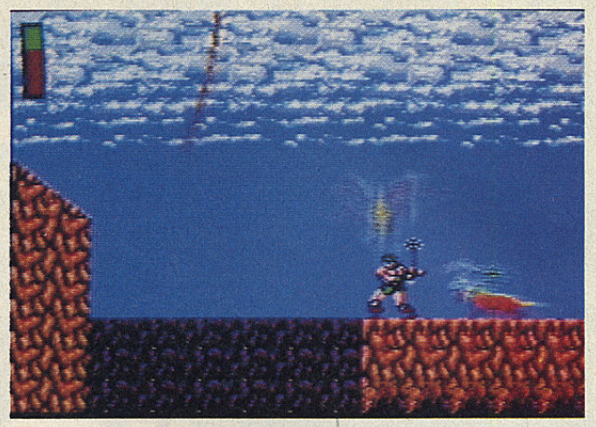
* unverbindliche Preisempfehlung

Rastan

Sega Master System
89 Mark (Zwei Mega Cartridge) ★ Sega

Grafik: 68	Sound: 47	Schwierigkeit: schwer
POWER-Wertung: 64		
Der Barbar, der aus der Spielhalle kam		

Sega scheint sich nun vollends auf die Produktion von Mega-Drive-Spielen zu konzentrieren, und dabei die Besitzer des Sega-Master-Systems mehr und mehr zu vernachlässigen. Auf diesen Gedanken kommt man, wenn man sich "Rastan" anschaut. Die Grafik ist ganz hübsch, die Objekte hätten zwar etwas größer sein können, aber im großen und ganzen ist das so in Ordnung. Die Steuerung ist jedoch unter aller Kanone. Viel zu oft springt man in einen Gegner rein, verfehlt eine Liane oder landet im Wasser. Obendrein wird einem eine Ruckeldi-Zuckel-Animation präsentiert, die nun wirklich nicht nötig gewesen wäre. Wehmütig denke ich da an "Shinobi", das auch nicht das hellste Spielprinzip hat, dafür aber Klasse ausgeführt ist. Rastan muß man nicht unbedingt haben.


Rastan mit dem rostfreien Riesenschwert (Sega)

Bärenstark ist der Held dieser Automatenumsetzung. "Rastan" heißt er, ist bewaffnet mit einem beidhändig zu führenden Schwert und kennt nur ein Ziel: Die Prinzessin aus den Klauen des Bösen zu befreien.

Rastan zieht also los, um mit seinem Schwert alles zu zerstückeln, was ihm so in die Quere kommt. Die Landschaft scrollt dabei von rechts nach links vorbei. Manchmal muß er Hügel erklimmen oder Wasserflächen überwinden. Über Lianen muß er hangeln oder sich von Floßen zum anderen Ufer tragen lassen. Öfters stößt er auch auf Höhlen, in denen er sich unterirdisch voranarbeitet.

Auf Feinde stößt er bei seiner Wanderschaft zur Genüge. Ebenfalls mit Schwertern und Morgensternen bewaffnete Untiere stürmen auf ihn ein. Fische aus Tümpeln greifen ihn an, und aus der Luft attackieren ihn fliegende Ungetüme. Rastan kann öfters von den Gegnern getroffen werden. Eine Lebensanzeige kündet davon, wieviel Schläge er noch einstecken kann.

Sein Ziel sind die Schlösser am Ende der Reiseroute, in denen es einen Ober-Fiesling zu erledigen gilt. 7 Level muß Rastan durchkämpfen. *hf*

Monster Party

Nintendo
99 Mark (Modul) ★ Bandai

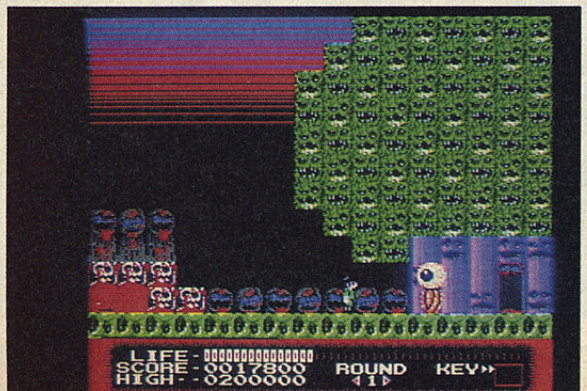
Grafik: 73	Sound: 67	Schwierigkeit: mittel
POWER-Wertung: 75		
Blitzsauberes Jump-and-Run-Spiel mit acht Levels		

Das hätte sich Mark niemals träumen lassen. Als er eines Abends vom Baseballspielen nach Hause kommt, wird er doch glatt von einem drachenartigen Außerirdischen auf dessen Planeten mitgenommen. Der Fremde schnappt sich Mark und verschmilzt mit ihm zu einer Art Zwitter-Wesen.

Der Planet ähnelt einer Geisterbahn. Überall laufen die verschiedensten Monster herum, die Mark mit mehreren Hieben seines Schlägers wegpustet. Die Monster hinterlassen manchmal Herzchen, die Marks Kampfenergie auffrischen. Energie verliert er, wenn ihn ein Monster berührt. Natürlich sehen die Monster auch nicht tatenlos zu und wehren sich: Einige schießen, andere schnappen nach Mark, wieder andere überrennen ihn.

Manchmal hinterlassen die Monster auch eine merkwürdige Pille. Schluckt Mark diese, verwandelt er sich für kurze Zeit in den fliegenden Außerirdischen. Er kann dann durch die Luft segeln und auf große Distanz schießen. Gelegentlich taucht auch ein Fragezeichen auf, das entweder für Energie, die Verwandlungspille oder Punkte sorgt.

Die Landschaft scrollt horizontal. Dabei stößt Mark des öfteren auf Durchgänge, in denen pro Level drei Ober-Monster hausen. Mark muß alle Monster besiegen, um den Schlüssel zum Ausgang und damit zum Eingang des nächsten Levels zu erhalten. Nach jedem gesäuberten Planeten-Gebiet gibt's ein Paßwort, um später weiterzumachen. *hf*



◀ Mark kämpft sich durch eine Grusel-Landschaft

"Monster Party" ist beim flüchtigen Betrachten eines der üblichen Spring-und-Lauf-Spiele. Denn während des ganzen Spiels flitzt man durch die Gegend, plättet die Monster und achtet darauf, daß die Energie nicht ausgeht. Allerdings bietet Monster Party eine exzellente Grafik, die dazu noch von Level zu Level wechselt. Ebenso ändert sich mit jedem Mal das Szenario. Mal ist man auf der Erdoberfläche, mal geht's in den Untergrund, wo man sich viel über Leitern hangeln muß oder durch Höhlen läuft. Zudem gibt es viele Monster-Arten, die alle einer speziellen Kampftaktik bedürfen. Insgesamt gibt es in den acht Levels 24 verschiedene Obermonster-Typen zu bekämpfen. Als Fan dieser Spielart fühle ich mich angesichts dieser Vielfalt bei der Monster Party rundherum wohl.

F29 RETALIATOR

Der Flugsimulator der Superlative. Power-Action ohne Ende. Einsteigen und abdüsen ...

auf Amiga, Atari ST

Vertrieb:
BOMICO
Elbinger Straße 1
6000 Frankfurt/M. 90

BOMICO-SERVICELINE
Haben Sie Fragen zu BOMICO-Spielen?

Möchten Sie Tips zum Spieleablauf? Unsere Spielexperten helfen weiter! Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt!
Tel. 069/778025

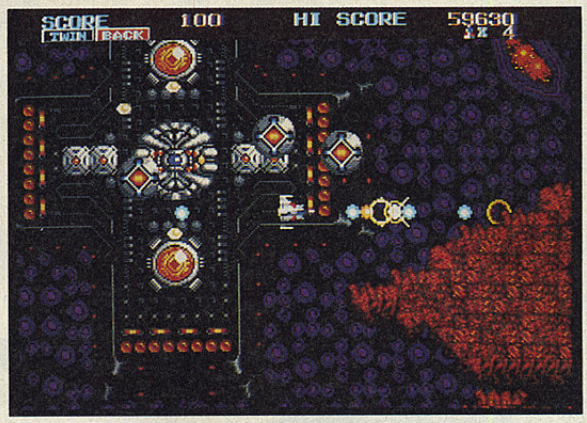
Thunder Force II

Sega Mega Drive
99 Mark (Modul) ★ Techno Soft

Grafik: 74	Sound: 83	Schwierigkeit: **schwer**
POWER-Wertung: **71**		
Action-Knallbonbon mit Grafik und Sound in Automaten-Qualität		

Eine Science-fiction-Hintergrundgeschichte hat "Thunder Force II" sicher zu bieten — doch leider kann kein *POWER PLAY*-Redakteur die japanische Anleitung entziffern. Wir nehmen an, daß es sich um zwei bis fünf hungrige Aliens handelt, die in böser Wolf-Manier die Großmutter des Raumschifflenkers verspeist haben. Wie auch immer, zumindest steuern Sie in "Thunder Force II" ein heftig ballerndes Raumschiff auf dem ewigen Rachefeldzug.

Im ersten, dritten, fünften und siebten Level fliegt man über eine eingezäunte, in jede Richtung scrollende Landschaft. Die Aliens greifen auf verschiedene Arten an: Ein Teil verschanzt sich auf der Erde und ballert, ein anderer fliegt und ballert nicht minder heftig. Wenn Sie alle Bodenziele erwischt haben, kommen Sie in den nächsten Level. Im zweiten, vierten, sechsten und achten Level brausen Sie in klassischer "R-Type"-Draufsicht durch Tunnel, in denen allerlei Laser- und Schuß-Bewehrtes auf Sie zukommt. Natürlich wartet ein fest gepanzerter, obligatorischer Obermiesling am Ende der Level. Gegen so etwas gibt es jede Menge Extrawaffen. Wenn man sie aufgesammelt hat, kann man zwischen ihnen im Spiel wechseln. *al*



"Xevious" im Prachtgewand: Thunderforce II klotzt ran

Es kracht, donnert, zischt und rumpelt: Die Masse Musik auf diesem Modul ist beeindruckend. Aber auch die Grafik ist nicht von schlechten Eltern, auch wenn die Sprites etwas klobig geraten sind. Thunder Force II spielt sich gut, wenn man ein paar Kniffe heraus hat. Manche Levels erinnern an ein heftig aufgemotztes "Xevious", die anderen an "R-Type" — ein feiner Mischmasch. Doch es gibt ein paar hündisch schwere Stellen, die meiner Meinung nach nur mit Glück oder dem Verlust eines Schiffs zu schaffen sind. Da hilft auch kein einstellbarer Schwierigkeitsgrad (Knöpfe "A" und "Start" im Titelbild). Wer flink am Joypad ist, bekommt viele Sprites, tolle Musik und acht Levels Spaß. Einsteiger oder Baller-Muffel sollten besser die Finger davon lassen.

Winning Shot

PC-Engine
99 Mark (Modul) ★ Data East Corporation

Grafik: 61	Sound: 56	Schwierigkeit: **mittel**
POWER-Wertung: **72**		
Sport-Simulation: Auf dem Fairway sind die Golfer los		

Bei "Winning Shot" werden der Reihe nach 18 Bahnen Golf durchspielt, wobei maximal vier Spieler gegeneinander antreten. Jede Bahn muß man in einer vorgegebenen Anzahl an Versuchen schaffen, sonst gibt's Strafpunkte. Das ist gar nicht so einfach, denn die grünen Golf-Rasenflächen sind von Bäumen, Wäldern, Wasserflächen und Sandkuhlen durchsetzt. Ist der Ball einmal dort drin, wird's schwierig, ihn wieder rauszuholen. Außerdem gibt's auf dem Golfplatz auch Wind, so daß der Ball von der Flugbahn abdriften kann.

Zum Schlagen stehen dem Spieler 14 verschiedene Schläger aus Holz und Eisen zur Verfügung. Jeder Schläger schießt den Ball verschieden weit. Außerdem kann man vor einem Schlag bestimmen, an welcher Stelle der Golfball getroffen wird, um so eventuell einen Drall vorherzubestimmen. Die Schlagstärke kann selbstverständlich auch eingestellt werden.

Neben diesem Spielmodus gibt's einen "Nur"-Zwei-Spieler-Modus, in dem lediglich zählt, wer die wenigsten Schläge für eine Bahn gebraucht hat. Im dritten Spielmodus tritt man schließlich in Turnieren gegen die Größen der Golfwelt an. *hf*

Im Moment gibt's drei verschiedene Golf-Spiele für die PC-Engine (das vierte "J.N.C.G." erscheint demnächst). "Winning Shot" gefällt mir bisher am besten, da es sich von den dreien am einfachsten spielen läßt und die meisten Spielmöglichkeiten bietet. Man kommt schnell zum Spiel, ohne vorher viel einstellen zu müssen. Außerdem kann man wählen, ob der Computer den für die jeweilige Entfernung günstigsten Schläger aussuchen soll, oder ob dies einem selbst überlassen wird. Damit das Spiel jedoch richtig Spaß macht, sollte man mit mehreren loslegen; im Mann-gegen-Mann-Match bringt's halt noch mehr Spaß. Leider sind einige wichtige Informationen wie bei der PC-Engine bisher üblich in Japanisch gehalten, so daß man ein bißchen herumprobieren muß. Freunde des Golf-Spiels können sich jedoch ohne Probleme dieses Modul kaufen.

◀ Alles im Blick: Bahn-Nummer, Entfernung zum Loch ebenso wie Windrichtung und Schläger-Typ

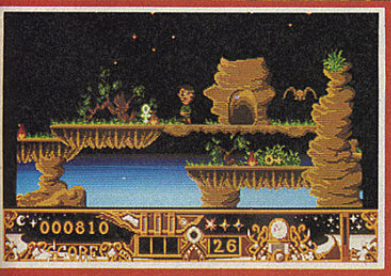
TWINWORLD

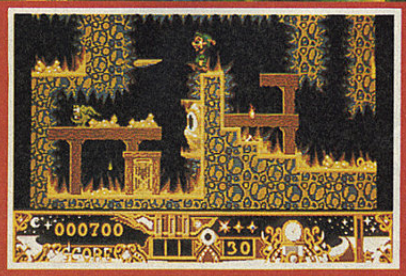
GEM DOS

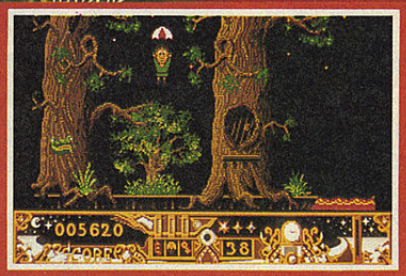
Alles ist optimal auf den Spielzwock ausgerichtet, um dem Spieler ein audio-visuelles Erlebnis zu bescheren. In Twinworld unbedingt reinschauen.
Amiga Magazin. November 1989

Twinworld spielt sich prächtig. Der Held ist herrlich animiert. Er eiert mit wackelndem Kopf über die Plattformen, bremst herrlich animiert. Es ist ein famoses Jump & Run Spiel das von herrlicher Grafik, guter Spielbarkeit und vielen Details lebt.
C. BORGMEIER, Kickstart November 1989

BLUE BYTE







erhätlich für ST und Amiga

Screenshots on Amiga

UBI SOFT

Entertainment Software

Vertrieb: Rushware, Distribution: Österreich, Karasoft, Darius Schweiz, Thali AG.

Die Geister sind u

1984 schlugen der Film und das Spiel sämtliche Rekorde. Ghostbusters wurde mit über 2 Millionen Einheiten zum meistgekauften Spiel des Jahres. Die Chancen für Teil 2 stehen gut, diesen Erfolg zu wiederholen. Rechtzeitig vor dem Filmstart im Januar ist GHOSTBUSTERS II erhältlich. Für alle die, die die Fortsetzung erleben oder neu entdecken wollen.
Neuer Film – Neues Spiel, natürlich wieder von Activision.
Für C64 Cass./Disk, CPC Cass./Disk, Atari ST, Amiga und PC.

Activision Deutschland, ein Tochterunternehmen der Mediagenic GmbH. Marketing-Büro: Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2, Tel. 05244/408-40. Exklusiver Vertrieb: AriolaSoft GmbH. Vertrieb Österreich: Karasoft. Vertrieb Schweiz: Thali AG.

GHOSTBUSTERS™ II

© 1989 Columbia Pictures Industries Inc. All Rights Reserved.

vieder los!

Bay-Route

Grafik: 68	Sound: 48	Schwierigkeit: mittel
POWER-Wertung: 68		
Ein harter Kämpfer verteilt Hiebe, für Schurken kennt er keine Liebe		

Höchste Dringlichkeitsstufe für folgenden Auftrag: Gefangene müssen aus den Lagern des Gegners befreit werden. Wer meldet sich für dieses Himmelfahrts-Kommando? Natürlich Sie. Mit Ihrem Senkrechtstarter eilen Sie zum Ort des Geschehens, um dort unter den Feinden kräftig aufzuräumen.

Mit Rechts-Links-Scrolling geht's nun durch die Kriegslandschaft. Der Kämpfer kann springen, sich ducken, und auch schräg nach oben schießen. Das ist auch dringend nötig, denn am Anfang laufen die Gegner noch frontal auf einen zu, später kommen diese jedoch auch von oben. Noch weiter hinten fliegen feindliche Kämpfer mit Hubschrauber-Rucksäcken auf sie zu und Angreifer auf Motorrädern versuchen, Sie zu überrollen.

Ihre Waffe läßt sich auf verschiedene Betriebsarten umstellen. Zum einen dient sie als Maschinengewehr in der Hand. Durch Druck auf einen speziellen Feuerknopf am Automaten schaltet man um auf den Flammenwerfer-Modus, der am unteren Bildschirmrand angezeigt wird. Zwei Leute können gleichzeitig am Automaten spielen und sich gegenseitig Hilfestellung geben. Jeder hat drei Leben, danach ist eine neue Mark fällig, um weiterzuspielen. *hf*

Rambos Enkel ballert zwischen Flugzeugwracks

Finger weg von diesem Automaten, falls man sich daran stört, daß hier Menschen auf Menschen schießen. Wer da keine Skrupel hat, den erwartet ein actionreicher Automat, der sehr fair ist und eine Menge Spaß bringt. Zwar kommen die Gegner-Formationen wie auch schon bei anderen Vertretern dieser Spielegattung immer an den gleichen Stellen. Dafür gibt's aber im Verlauf des Spiels ständig neue Überraschungen. Die Grafik ist für Automaten-Verhältnisse nicht umwerfend, aber zweckmäßig und die peitschende Rockmusik spornt zum Weiterspielen an. Auf jeden Fall kriegt man bei Bay-Route für seine Mark was geboten, und vergißt eine Zeitlang alles um sich herum.

Act Fancer

Grafik: 71	Sound: 60	Schwierigkeit: schwer
POWER-Wertung: 49		
Techno-Krebs aus Edelmetall räumt auf mit seinem Laserstrahl		

Die Hintergrundgeschichte dieses reinen Baller-Automaten erzählt von einer Welt lange nach unserer Zeit. Die Städte liegen von Atomkriegen zerstört in Schutt und Asche und von der radioaktiven Strahlung geborene Mutationen bevölkern das trostlose Land. In dieser menschenfeindlichen Umgebung kämpft sich einer der letzten Krieger in einem gepanzerten Fahrzeug durch die Schutthalden und Monsterhorden. Dieses Fortbewegungsmittel erinnert an einen Metallkrebs, denn es schreitet mit plumpen Bewegungen voran. Die Landschaft verschiebt sich je nach Fortkommen des Schreiters, zurückgehen kann man nicht. Zusätzlich kann er schießen und hüpfen, wobei er nach einem Sprung langsam zu Boden schwebt.

Mit diesen wenigen Fähigkeiten ausgerüstet, gilt es, die hüpfenden Metallbiester, Riesenfliegen und anderes wiederliches Getier zu vernichten, wobei die Angegriffenen ebenfalls nach Herzenslust um sich ballern. Einige Monster hinterlassen nach einem Treffer blaue Kugeln, die wild über den Bildschirm hüpfen. Erwischt der Metallkrebs die Kugeln, wird er aufgerüstet, wobei seine Panzerung besser wird, er bei weiteren Aufrüstungen fliegen kann und auch die Schüsse sich verstärken. Bei einem Treffer verliert er jedoch wieder einen Teil seiner Ausrüstung. Außerdem löst sich die Extrawaffe nach einer gewissen Zeit von selbst in Luft auf, so daß man ständig für Kugel-Nachschub sorgen muß.

Jedes Landschafts-Gebiet hat ein Zwischenmonster und ein Schlußmonster, wobei jedes vorkommende Monster mit einer speziellen Taktik besiegt werden muß. Bei Spielbeginn stehen drei Leben zur Verfügung, deren Anzahl sich bei entsprechenden Punktzahlen jedoch erhöht. *hf*

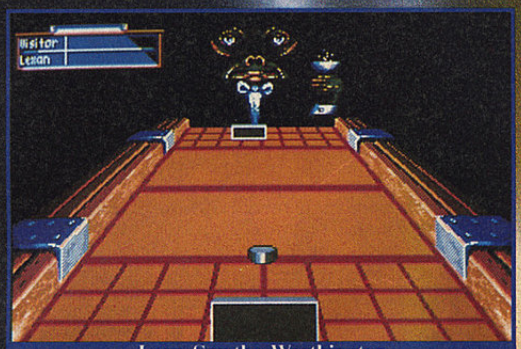
Beim ersten Spielen fällt die ungewöhnliche Steuerung auf, an die man sich erst mal gewöhnen muß. Je länger man nämlich den Sprungknopf drückt, um so höher springt der Schreiter. Wenn man erst mal in der Luft ist, fällt man leicht auf anbrausende Monster, und schon ist eine Aufrüstung oder gar ein Leben flöten. Außerdem geht's bei einigen Monstern nicht gerade fair zu. Die wirbeln über den Bildschirm und schießen wie verrückt, so daß man kaum eine Chance zum Reagieren hat. Die Grafik des Automaten ist für meinen Geschmack gut, wenn auch etwas düster. Trotzdem hätte man den ersten Level etwas leichter machen können. Deshalb sollten hier auch nur Action-Spezialisten eine Mark einwerfen.

◀ Ein Hüpfer, ein Schuß und der Gegner ist hin

Erhältlich für:

Amiga™
Atari ST™
PC 3.5"

PC 5.¼"



Lean Smythe-Worthington

Einladung

Willkommen im **Shufflepuck Cafe.**

Entspannen Sie sich bei ein paar 'netten' Runden Shuffle-puck in unserer herzlich-eiskalten Gesellschaft. Wenn Sie gegen uns verlieren gibt's 'nen Satz heiße Ohren; sollten Sie widererwartend gewinnen, haben Sie neue Freunde.
Also, bis bald...

Bildschirmfotos: Amiga

Eneg Doowtrop, alias "Der General"

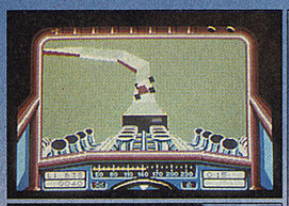
Biff Raunch

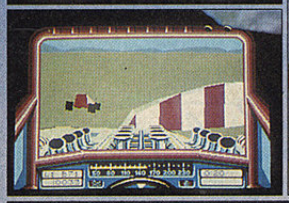
Broderbund

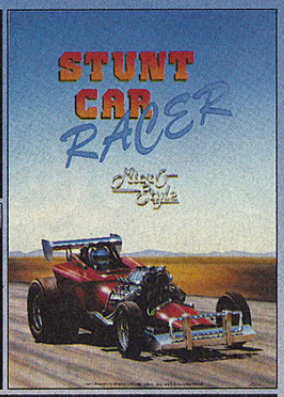
Informationen: RAINBOW ARTS Software GmbH, Hansaallee 201, 4000 Düsseldorf 11, ☎ Hotline 0211-596761
Vertrieb: Rushware, Bruchweg 128, 4044 Kaarst Österreich: Karasoft Schweiz: Thali AG

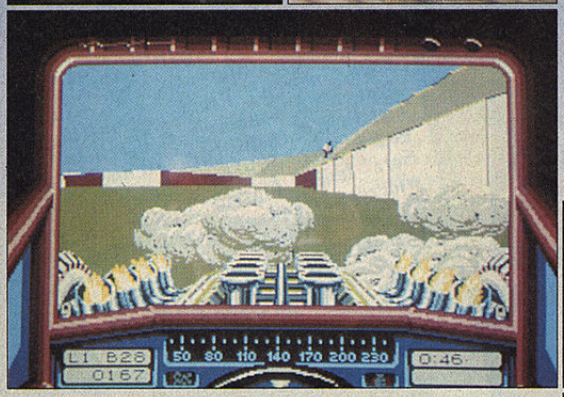
Rushware – Hotline für alle MICROPROSE – Titel 02101/637575 Montags + Donnerstags 15.00 - 19.00 Uhr.

"GERADEZU SCHWINDELERREGEND, WIE SICH DER STUNT CAR FLITZER IN KURVEN LEGT UND ÜBER ABGRÜNDE HECHTET . . ." Power Play 10/89









STUNT CAR RACER

"Funken stieben, Reifen quietschen: Mit einem lauten Krachen überschlägt sich mein Wagen dreimal und liegt dann zertrümmert am Rande einer 30 m hohen Rampe. Ich hätte doch nicht mit 200 Sachen in diese Kurve rauschen sollen . . ." *Power Play 10/89*

"Der kernige Sound, die höllenschnelle 3-D Grafik lassen einen fast vergessen, daß man nur am Computer sitzt . . ." *Power Play 10/89*

"Technisch ausgefeilt, konzeptionell originell – das sind die Markenzeichen von STUNT CAR RACER" *ASM-Hit 10/89*

"Die Strecken bei diesem Race sind absolut radikal gestaltet, da wird mir schon fast beim Hindshauen übel . . . *ASM 10/89*

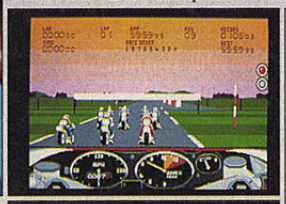
RVF

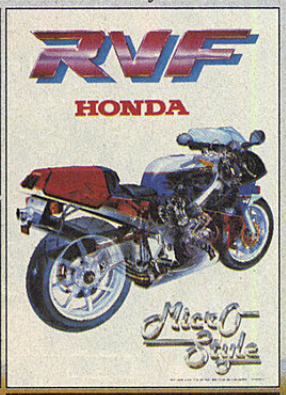
Die Motorrad-Simulation der Honda 750 RVF. Rennen auf Clubstrecken und weltberühmten Kursen.

"Super! Was für eine irre Simulation! Bei RVF Honda kommt das richtige Motorrad-Gefühl auf, es fehlt nur noch der Geruch nach Öl, Benzin & Gummi . . ." *Power Play 7'89,* Prädikat: "Besonders empfehlenswert"

"Hahn aufdreh'n, und alles verheizen . . .
RVF Honda ist ein sehr detailliertes Game mit annähernd realistischen Features . . ." *ASM Hit 8+9'89*

"Honda RVF ist mit Sicherheit die Beste Motorrad-Simulation, die zur Zeit auf dem Computermarkt erhältlich ist." *Joystick 8'89*





Achtung!
Von Oktober '89 bis März '90 große MicroProse-Aktion im Handel mit tollen Werbemitteln.

MicroStyle

Vertrieb: Rushware Microhandelsges. mbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst, Tel.: 02101/607-0
Vertrieb Österreich: Karosoft, Darius • Schweiz: Thali AG

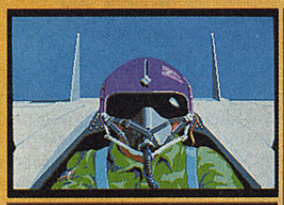
DIE MISSION IST LEBENSWICHTIG – ABER DIE CHANCEN STEHEN GEGEN SIE.

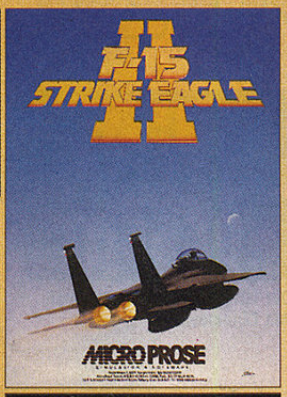
F15 STRIKE EAGLE II

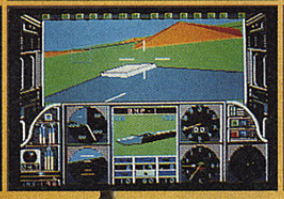
F15 Strike Eagle II basiert auf einem völlig neuen Konzept der Computersimulation. Luftkampf-Total ist angesagt. Der Himmel ist gesät mit gegnerischen Flugzeugen – deshalb: Nachbrenner reinschieben und volle Pulle ab nach oben, entweder vom Flugzeugträger oder von landgestützten Basen. Der Erfolg hängt ab von blitzschnellen, richtigen Manövern.
Non-stop-Action über 250000 km² authentischem Terrain. Superbe, ausgefüllte 3-D Grafiken auf Polygonbasis vermitteln das absolute Gefühl "mittendrin" zu sein. Hunderte von Möglichkeiten und eine Vielzahl Missionen und Szenarien bieten sowohl dem gestandenen Luftkampf-Veteranen als auch dem Neuling langanhaltende, aufregende Unterhaltung.

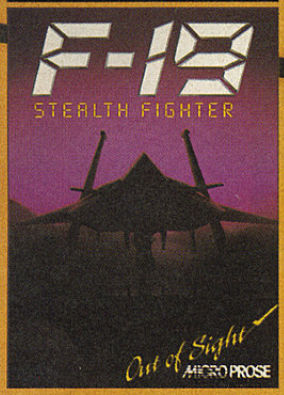
F19 STEALTH FIGHTER

F19 Stealth Fighter macht Sie mit der Welt der "Stealth"-Technologie vertraut.
Sie fliegen eines der wertvollsten und zugleich geheimsten Flugzeuge der amerikanischen Luftwaffe. Ihre Aufgabe besteht darin, Missionen zu fliegen, die für die normalen Kampfflugzeuge zu gefährlich sind. Die verblüffende 3-D Grafik vermittelt eine völlig neue Dimension des Fluggefühls: Mit der F19 sind Sie in der Lage, in nur 25m Höhe an gegnerischen Radar anlagen unentdeckt vorbeizufliegen.
Mehr als nur eine Flugsimulation: F19 ist ein Erlebnis!









Probleme? Rushware-Hotline für alle MicroProse-Titel: 02101/637575 Mo. + Do. 15.00 - 19.00 Uhr

Achtung! Von Oktober '89 bis März '90 große MicroProse-Aktion im Handel mit tollen Werbemitteln.

GUNSHIP

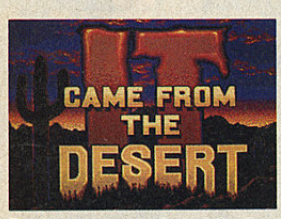
Gunship hat sich als eine der wirklich hervorragenden Kampfflugssimulationen etabliert. Die Simulation wurde nach dem Vorbild des AH-64 Apache und mit Unterstützung erfahrener Helikopter-Piloten entwickelt.
Mit Gunship fliegen Sie einen Helikopter, der so ziemlich alle Wünsche erfüllt: Je nach Situation können Sie langsam, niedrig, rückwärts und seitwärts fliegen, außerdem Drehungen aller Art vollziehen und 200 Knoten-Sturzflüge in einer der heißesten Kampfzonen durchführen.
Aber mehr noch als alle Technologie zählen in Notsituationen ein kühler Kopf, Mut und Sachverstand!

MICROPROSE

Vertrieb: Rushware Microhandelsges. mbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst, Tel.: 02101/607-0
Vertrieb Österreich: Karosoft, Darius • Schweiz: Thali AG

stein

POWER PLAY VORSCHAU



Der langerwartete Grusel-Spaß von Cinemaware

Das neue Jahr scheint gut anzufangen: Für die nächste Ausgabe sind einige potentielle Superspiele angekündigt. Wenn die Programmierer nicht noch in letzter Sekunde bummeln, stehen unter anderem folgende Tests auf dem Programm: **It came from the Desert** (Cinemawares Gruselfilm-Parodie), **Starflight** (das MS-DOS-Kultspiel endlich für Amiga, ST und C 64), **Dragons of Flame** (endlich da: das neue AD&D-Spiel), **Galaxy Force** (die Umsetzung von Segas Automaten-Ballerei), **Leisure Suit Larry 3** (Sierra-Adventure-Ulk) und **Super League Soccer** (das neueste Fußball-Manager-Spiel).

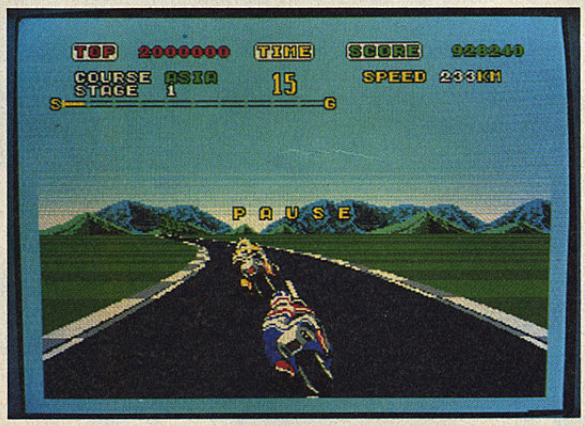
Im Videospiele-Teil stellen wir Euch frisch aus Japan und Amerika die neuesten Module für Sega Master System, Mega Drive, Nintendo und PC-Engine vor.

Besonderes Augenmerk auf dem Mega Drive gilt der Umsetzung des Automaten-Rennspiels **Super Hang-On**, das speziell für diese neue Videospiel-Version erweitert und verbessert wurde. Um Punkte und Siege geht es auf dem Master System: Wir testen das Skurril-Sportspiel **Basketball Nightmare**.

Außerdem erwarten Euch in vier Wochen spannende Starkillerseiten, tierische Tips, irre Informationen und starke Stories.

Auf bald!

Eines der besten Rollenspiele aller Zeiten im Anflug: Starflight



Super Hang-On auf dem Mega Drive glänzt mit einem neuen Spiel-Modus: Motorrad-Tuning von Rennen zu Rennen

Die nächste Ausgabe von POWER PLAY erscheint zusammen mit HAPPY-COMPUTER am 25. Januar 1990

INSERENTENVERZEICHNIS

Activision	4, 20/21, 63, 88/89
Ariola Soft	9, 27, 79, 95
Bachler	56
Bomico	7, 14, 25, 61, 65, 73, 77, 85, 96
CPS Frank Heidak	41
CWM	51
Computer Markt Münster	56
Computer Shop	39
Compy Shop	53
Dynamic Systems	52
Dynatex	53
easy soft	44
EC-Electronic	76
Flashpoint	47
Funtastic	43
German Design Group	53
International Software	53
Joysoft	17
Just Games	60
Karosoft	45
Kingsoft	22, 29
Kranz, Theo	60
Markt & Technik Buchverlag	36, 71
Microprose	2, 23, 33, 69, 92/93
Raetz Verlag	56
Rainbow Soft	60
Rushware	11, 31, 75, 83, 87, 91
Schlichting	49
Schuster	50
Soft-Discounter	82
Softshop	15
T.S. Datensysteme	34
Vidis	12
Virgin Games	13, 35
Wial Versand	51

Kein Tag wie jeder andere!

DAY OF THE VIPER™

Ihr "V"-Tag ist der Tag, an dem Sie die Roboterarmee von Gar auf den Platz verweisen, der ihr gebührt: Den Schrottplatz! Bekämpfen Sie 33 verschiedene Roboterarten, die den komplexen Verteidigungsstützpunkt von Parin überflutet haben, mit allen Schaltkreisen, die Ihnen zur Verfügung stehen. Und passen Sie auf Ihre eigene Zentraleinheit auf! "V" wie "Victory" oder "V" wie "Viper" - THE DAY OF THE VIPER auf AMIGA oder ST.

Informationen?
Coupon ausfüllen und abschicken

Name: _____

Straße: _____

PLZ: _____ Ort: _____

An: Ariolasoft GmbH,
Haupstraße 70, 4835 Rietberg 2

ACCOLADE

Ariola Soft

Das Programm

DRAKKHEN

BOMICO Serviceline

Haben Sie Fragen zu BOMICO-Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spielexperten helfen weiter!
Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr.
Ein Anruf genügt!
Tel. 069/778025

Vertrieb:
BOMICO
Elbinger Straße 1
6000 Frankfurt/M. 90

CAZA·89

ATARI ST
AMIGA 500/1000/2000
PC & COMPATIBLES